

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN
Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad I



TESIS DOCTORAL

Videoarte monocal en España (2005-2015). Cambios narrativos y tecnológicos

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR

Francisco José Gómez Díaz

Director

Isidro Moreno Sánchez

Madrid, 2018

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN

**DEPARTAMENTO DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y
PUBLICIDAD I**



**Videoarte monocanal en España (2005-2015).
Cambios narrativos y tecnológicos**

TESIS DOCTORAL

Francisco José Gómez Díaz

Director Dr. D. Isidro Moreno Sánchez

Madrid, abril, 2017

A mi familia, en especial a ti, abuela. Si Bowie merece una constelación con su nombre, tú al menos tres.

Agradecimientos

En especial a mi director, Isidro Moreno, por confiar en mí, en el proyecto y darme fuerzas y apoyo para desarrollarlo. A Angie Bonino y Alex Ibrahim por ser dos ángeles guía y ponerme en contacto con personas claves para la investigación, mi hermana postiza y amiga Fátima Conde que siempre está ahí, Fernando López por inestimable ayuda en el proyecto, Juan Manuel Gallardo por su apoyo categórico, Raúl Medina por ayuda con la cámara y darme soporte los años que duró la investigación, Santiago Pérez por su eterna amistad, apoyo infinito y ayuda en la materialización de ideas complejas, Pilar Gómez por su apoyo y amor incondicional, Esther Garrido por su hospitalidad y cariño en mi larga estancia en Barcelona y a todas las personas que participaron y me ofrecieron su tiempo y su espacio sin cuales los que esta tesis no hubiera sido posible: mil gracias a Laura Baigorri, Eugenia Balcells, Eugeni Bonet, Sergi Botella, Francisco Brives, Cristina Cámara, María Cañas, Javier Codesal, Olivier Collet, Jordi Colomer, Carles Congost, José Luis Corazón, Lis Costa, Carles Guerra, Ramón Guimaraes, Mario Cru Gutiérrez, José Vicente Irarzo, Pedro Jiménez, Francesca Llopis, Eli Lloveras, Eva Lootz, Antoni Mercader, Albert Merino, Blanca Montalvo, Antoni Muntadas, Equipo Palomar, Txuspo Poyo, Néstor Prieto, Josu Rekalde, Fito Rodríguez, Avelino Salas, Ana Sedeño, Daniel Silvo, Francesc Torres, Carlos Trigueros. Por supuesto, mi más profundo agradecimiento a: museo Reina Sofía de Madrid, museo La Neomudéjar, facultad de ciencias de la información de la Universidad Complutense de Madrid, Círculo de Bellas Artes de Madrid, Hangar de Barcelona, facultades de comunicación y bellas artes de la Universidad de Málaga, facultad de bellas artes de la Universidad del País Vasco y facultad de bellas artes de la Universidad de Barcelona.

Francisco José Gómez Díaz

Abstract

Video art, which came up in a determined historical and social context, has been changing with the appearance of new technologies. This thesis tries to research video art in Spain from 2005 and 2015 taking into account its context, the technology applied, its main objective, and how it was produced and exhibited. From a very beginning all the video artistic works were subject to the introduction of audiovisual and communication technologies. This study focuses mainly on two issues: on the one hand, what kind of technologies came up during the period of time between the years 2005 and 2015 and the social and political context in which they appeared. On the other hand, trying to determine if such technologies have provoked, as it had happened during the previous decades, new forms of creating video and to observe whatever changes produced at a technical, narrative and creative level.

Considering that the artistic video practices have developed, this research, inside a theoretical framework, tries to analyse the development of video art in Spain and relate it to the international context from its origin until 2015, and then to try to explain what happened in the period of time during the years 2005 and 2015: what kind of technology was used, what audiovisual narrative (or non-narrative) prevailed, what kind of changes have occurred in video art, to investigate if the moving image, considered as an artistic practice, has changed its ways of creating in order to get adjusted to TICs, and finally, to determine the different ways of production.

For this research two different models, specially designed for this purpose, have been developed and applied: a model based on a series of interviews in depth (with a sample composed of 36 experts in video art: artistic, researchers, exhibition commissioners, and so on), and another model based on the analysis of significant works produced during the period of time object to study. After applying these two models, it has been tested if the following premises of the hypothesis formulated are fulfilled or not: video art constitutes an audiovisual representation and an expressive way in itself, the breakup of the traditional narrative norms provokes the creation of new audiovisual creation forms, the incorporation of the technology which appeared between 2005 and 2015 and the way it was implemented enriches and transforms the expressive and narrative paradigm when developing new forms of audiovisual experimentation and how they extrapolate to other

audiovisual and artistic disciplines. Finally, there is an analysis of the forms of consumption, and the exhibition and storing functions provided by museums are questioned.

This thesis analyses if the hypothesis already mentioned are fulfilled and proves to what extent they are verified or not by means of a direct observation and the analysis of the results when applying the models in order to obtain valid conclusions. At the same time this research has been useful to set a definition of video art, to establish a taxonomy and to show what has happened with these practices during the period of time subject to study. It is observed if these practices have suffered an evolution and if new forms of expression have developed, there is an analysis of the technology used in the production of these practices, the influence of internet on their development, creation and diffusion testing if the Net works and is appropriate as an expositive form.

The results point out that video art cannot be classified as a closed taxonomy, but as an opened one which permits its complementation by means of different categories. It can also be observed that this kind of artistic video practices undergo an approaching phenomenon to films and documentaries, both in narrative and in the type of technology used. However, it cannot be claimed that new categories of video art have appeared with respect to the decades previous to the period of time between 2005 and 2015. The technology used in the production of the pieces is more accessible thanks to democratization, which has permitted video art productions to reach high quality standards. The development of internet has provoked a change in the expositive paradigm outside the traditional exhibition circuits and at the same time some convergences between other expositive forms such as the gallery and the museum; notwithstanding the museum is still the most appropriate expositive space for video art. This research has also been useful to identify the museum's weaknesses and strengths regarding video art, as well as to question its exhibition and conservation functions.

Keywords: video art, audiovisual, moving image, museum, exhibition, creation, technology, audiovisual narrative

Resumen

El videoarte, que surgió en un contexto histórico y social determinado, se ha ido transformando según se han ido incorporando nuevas tecnologías. La presente tesis trata de investigar el videoarte en España entre 2005 y 2015 teniendo en cuenta su contexto, la tecnología utilizada, cuál es su principal objetivo, y cuáles eran sus formas de producción y exhibición. Desde un principio, las prácticas artísticas en vídeo estuvieron condicionadas por la incorporación de tecnologías audiovisuales y de la comunicación. El presente estudio se centra principalmente en dos factores: en primer lugar, cuáles fueron las tecnologías que surgieron entre los años 2005 y 2015 y el contexto social y político en el que se produjeron. En segundo lugar, determinar si dichas tecnologías han provocado, como ya había sucedido en décadas anteriores, nuevas formas de creación en vídeo y observar los cambios a nivel técnico, narrativo y creativo que pudiesen haberse producido.

A partir de la premisa de que las prácticas artísticas en vídeo han evolucionado, la investigación, dentro del marco teórico, pretende analizar el desarrollo del videoarte en España y relacionarlo con el contexto internacional desde sus orígenes hasta 2015, para después intentar explicar qué ha ocurrido durante el periodo de estudio (2005-2015): qué tipo de tecnología se ha empleado, cuáles son las formas de narrativa audiovisual (o la no-narrativa) predominantes, qué tipo de cambios se han producido en el videoarte, investigar si la imagen en movimiento, entendida como práctica artística, ha variado sus formas de creación adecuándose a las TIC, y finalmente ver cuáles son las diferentes formas de producción.

Para la investigación se han desarrollado y se han aplicado dos modelos diseñados ex profeso: uno basado en entrevistas en profundidad (con una muestra formada por 36 expertos en videoarte: artistas, investigadores, comisarios, etcétera) y otro modelo de análisis de piezas de videoarte, tras una selección de obras significativas producidas dentro del periodo de estudio. Tras aplicar los modelos, se ha comprobado si las premisas de las hipótesis formuladas que se enumeran a continuación se cumplen o no: el videoarte constituye una representación audiovisual y una forma expresiva en sí mismo; la ruptura de las normas narrativas tradicionales provoca la creación de nuevas formas de creación audiovisual, la incorporación de la tecnología surgida entre 2005 y 2015 y su

implementación en la producción de vídeo enriquece y transforma el paradigma expresivo y narrativo del desarrollo de nuevas formas de experimentación audiovisual y su extrapolación a otras disciplinas audiovisuales y artísticas. Por último, se analizan las formas de consumo y se cuestionan las funciones de exhibición y archivo que proporciona el museo.

La presente tesis analiza si se cumplen o no las hipótesis planteadas y demuestra el grado en el que se verifican o no, basándose en la observación directa y el análisis de los resultados de la aplicación de los modelos para obtener unas conclusiones válidas. Asimismo, la investigación ha servido para concretar una definición de videoarte, establecer una taxonomía y mostrar lo que ha ocurrido con estas prácticas durante el periodo de estudio. Se observa si se ha producido una evolución o no de estas prácticas y si se han desarrollado nuevas formas de expresión, se analiza el tipo de tecnología utilizada en la producción de estas prácticas, la influencia de Internet en su desarrollo, creación y difusión, verificando si la Red funciona y es apropiada como forma expositiva.

Los resultados apuntan a que el videoarte es clasificable pero no bajo una taxonomía cerrada, sino una abierta que le permita complementarse a través de diferentes categorías. Se observa un fenómeno de aproximación de este tipo de practicas artísticas en vídeo al cine y al documental, tanto en la narrativa como en la tecnología utilizada. Sin embargo, no se puede afirmar que hayan surgido categorías nuevas dentro del videoarte respecto a etapas anteriores al estudio. La tecnología utilizada en la producción de las piezas es más accesible gracias a la democratización, factor que ha permitido a las producciones de videoarte alcanzar unos estándares de calidad altos. El desarrollo de Internet ha provocado un cambio en el paradigma expositivo fuera de los circuitos de exhibición tradicionales y ha producido convergencias entre otras formas expositivas como la galería y el museo; pero este último permanece como el espacio expositivo más adecuado para el videoarte. La investigación también ha servido para identificar debilidades y fortalezas del museo frente al videoarte así como cuestionar sus funciones de exhibición y conservación.

Palabras clave: videoarte, audiovisual, imagen en movimiento, museo, exhibición, creación, vídeo, tecnología, narrativa audiovisual.

Índice

Agradecimientos	9
Abstract	11
Resumen	13
Introducción	25
1- REVISIÓN DE LA LITERATURA DEL MARCO TEÓRICO Y SUS RELACIONES CON EL OBJETO DE ESTUDIO	31
1. 1. Consideraciones previas al marco teórico.....	31
1. 1. 2. Materias relacionadas con el objeto de estudio y su justificación.	32
1. 1. 3. Definición del término videoarte.	35
1. 1. 3. 1. Consideraciones previas.....	35
1. 1. 3. 2. Definiciones de videoarte	37
1. 2. Desarrollo de las partes fundamentales de estas materias que sea necesario su conocimiento para el objeto de estudio y aportaciones	39
1. 2. 1. El nacimiento del vídeo como respuesta a una necesidad tecnológica	39
1. 2. 2. Desarrollo de la tecnología vídeo	41
1. 2. 3. El vídeo como soporte artístico internacional: marco social y político	42
1.2. 4. Nacimiento del videoarte a nivel internacional	48
1. 2. 5. Experimentación tecnológica en vídeo aplicada a la creación artística	55
1. 2. 6. Videoarte y TV en la década de 1960 a nivel internacional	59
1. 2. 7. El videoarte internacional en los años 70	63
1. 2. 7. 2. La edición de vídeo en la creación videoartística internacional	72
1. 2. 7. 3. Tecnología aplicada a la videoinstalación: la tecnología Feedback	74
1. 2. 7. 4. Vídeo Conceptual y narraciones personales, a nivel internacional, de los años 70	76
1. 2. 7. 5. Videoarte internacional y TV en la década de 1970	89
1. 2. 7. 6. Exhibición del videoarte internacional en los años 70.....	91
1. 2. 7. 7. Videoarte en España en los 70	95
1. 2. 8. Videoarte internacional en la década de 1980. Contexto social y político .	105
1. 2. 8. 4. Videoarte internacional y TV en los 80	119
1. 2. 8. 5. Videoarte en España en la década de 1980. Contexto social y político..	121

1. 2. 9. Videoarte internacional en la década de 1990	131
1. 3. Videoarte internacional: 2000-2015	155
1.3. 3. Creación videoartística internacional en la primera década del 2000.....	159
1. 3. 4. Cambios en la primera década del 2000 respecto a las décadas anteriores en el videoarte internacional	165
1.3.5. La convergencia entre el film y el vídeo a nivel internacional	165
1. 3. 6. Exhibición de videoarte internacional en la primera década del 2000	167
1. 3. 7. Videoarte español a partir del año 2000	169
1. 3. 8. Videoarte español a partir del 2005	174
1. 3. 9. Tendencias del videoarte en España a partir del 2010: Tecnologías, narrativas, temáticas y estéticas	184
2. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN, OBJETIVOS, HIPÓTESIS Y METODOLOGÍA	199
2. 1. El objeto de estudio y su delimitación	199
2. 2. Preguntas que se plantean en la investigación	200
2. 3. Objetivos de la investigación	200
2. 4. Hipótesis	201
2. 5. Metodología	203
3. DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y RESULTADOS	209
3. 1. MODELOS DE ANÁLISIS Y APLICACIONES DE LOS MISMOS	209
3. 1. 1. Consideraciones previas a los modelos de análisis	209
3. 1. 2. MODELO DE ANÁLISIS 1: ANÁLISIS DE ENTREVISTA EN PROFUNDIDAD	211
3. 1. 2. 1. 2. Justificación de la necesidad del modelo basado en la entrevista en profundidad y la aportación al realizarlo	211
3. 1. 2. 1. 3. Desarrollo del modelo basado en entrevistas en profundidad	212
3. 1. 2. 1. 4. Ventajas y limitaciones del uso de entrevistas en profundidad	213
3. 1. 2. 1. 5. Tipo de entrevista en profundidad incluida en el modelo: entrevista estructurada	214
3. 1. 2. 1. 6. Etapas para realizar una entrevista.....	215
3. 1. 2. 1. 7. Fase de diseño o preparación de las entrevistas	215
3. 1. 2. 1. 8. Organización y secuenciación de las preguntas para la entrevista en profundidad	217

3. 1. 2. 1. 9. Diseño de cuestionario para la entrevista en profundidad	219
3. 1. 2. 2. Tamaño selección y captación de la muestra	223
3. 2. 2. MODELO DE ANÁLISIS 2: MESOMODELO DE ANÁLISIS DE OBRAS DE VIDEOARTE	233
3. 2. 2. 1. Justificación de la necesidad del modelo de análisis de videoarte y la aportación al realizarlo	235
3. 2. 2. 2. DESARROLLO DEL MODELO DE ANÁLISIS	235
3. 2. 2. 3. Modelo de análisis de obras de videoarte	237
3. 2. 2. 4. Mesomodelo de análisis de obras de videoarte	238
3. 3. APLICACIÓN DEL MODELO DE ANÁLISIS 1: ENTREVISTA EN PROFUNDIDAD	241
3. 3. 1. Desarrollo del modelo basado en entrevistas en profundidad	241
3. 3. 2. Proceso de desarrollo de la entrevista en profundidad.....	241
3. 3. 2. 1. Fase de diseño o preparación de las entrevistas	241
3. 3. 2. 2. TAMAÑO SELECCIÓN Y CAPTACIÓN DE LA MUESTRA	242
3. 3. 2. 3. Desarrollo de la entrevista en profundidad incluida en el modelo: entrevista estructurada	247
3. 3. 2. 4. Análisis de los resultados e informe final	248
3. 4. Aplicación del mesomodelo de análisis a obras de videoarte	255
3. 4. 1. Obras de videoarte seleccionadas para el análisis, justificación y aplicación del modelo.....	255
3. 5. Resultados del análisis de la información obtenida tras la aplicación del modelo de entrevista en profundidad	257
3. 5. 1. Consideraciones previas.....	257
3. 5. 2. Preguntas y conclusiones de la entrevista en profundidad.....	259
3. 5. 2. 1. Variable 1: Definición y clasificación del videoarte.....	259
3. 5. 2. 1. 2. Variable 1: Cuestión 1.1. ¿Se podría definir videoarte en la actualidad?	259
3. 5. 2. 1. 3. Procesamiento de la información obtenida del total de entrevistas en profundidad: Identificación y clasificación de unidades de texto. Categorización.	260
3. 5. 2. 1. 4. Definición final de videoarte	265
3. 5. 2. 1. 5. Categorización de videoarte. Variable 1: Cuestión 1. 2 ¿Se podría categorizar?	267
3. 5. 2. 1. 6. Variable 1: Cuestión 1. 2. 1. Categorías	268

3. 5. 2. 1. 7. Desarrollo de los resultados de la categorización del videoarte	268
3. 5. 2. 1. 8. Categorización del videoarte monocal canal según la intencionalidad	270
3. 5. 2. 1. 9. La posible no-clasificación del videoarte	275
3. 5. 2. 1. 10. Variable 1: Cuestión 1. 3. ¿Han surgido nuevas formas o categorías?	277
3. 5. 2. 1. 11. Redefiniciones o nuevas categorías	278
3. 5. 2. 1. 12. Posibles nuevas categorías dentro del videoarte español 2005-2015	279
Con el fin de agrupar por categorías o grupos de significado se establecieron tres grupos principales: nuevas tendencias, nuevas categorías y nuevos intereses temáticos (véase Fig. 148).	279
3. 5. 2. 1. 13. Categoría: Nuevas tendencias	280
3. 5. 2. 1. 14. Categorías: Nuevas categorías y nuevos intereses temáticos	283
3. 5. 2. 1. 15. Cuestión 1. 4: ¿Crees que se podría hablar de videoarte español como estilo diferencial?	291
3. 5. 2. 1. 16. Cuestión 1. 5: En caso afirmativo (si existe un videoarte español) ¿Qué características lo definen y lo diferencian como tal?	295
3. 5. 2. 2. VARIABLE: Producción.	297
3. 5. 2. 2. 1. Cuestión 2. 1: ¿De qué forma ha cambiado la forma de producción en estos diez últimos años? (2005-2015)	297
3. 5. 2. 2. 2. Grupo de concepto: <u>Cambios en la producción</u>	297
3. 5. 2. 2. 3. Categorías más repetidas por los entrevistados	299
3. 5. 2. 2. 4. Grupo de concepto: Otros/ Aspectos negativos	309
3. 5. 2. 3. VARIABLE: Tecnología.	312
3. 5. 2. 3. 1. Cuestión 3. 1: ¿Qué técnicas destacarías en la producción de videoarte en estos últimos 10 años?	312
3. 5. 2. 3. 2. Cuestión 3. 2: ¿Cómo ves el uso de las cámaras DSLR? ¿Qué aportan? ¿qué otros tipo de cámaras destacarías?	319
3. 5. 2. 3. 3. Categorías (o ventajas) que aportan las cámaras DSLR al videoarte como dispositivo de trabajo en creación audiovisual	321
3. 5. 2. 3. 4. Aportaciones negativas de las DSRL	326
3. 5. 2. 3. 5. ¿Qué otro tipo de cámaras destacarías en la producción de videoarte?	330

3. 5. 2. 3. 6. Cuestión 3. 3: ¿Crees que las tecnologías que han surgido entre 2005-2015 han permitido que se desarrollen nuevas formas expresivas y narrativas? ¿En caso afirmativo podrías enumerar o poner algún ejemplo?	334
3. 5. 2. 3. 7. ¿En caso afirmativo podrías enumerar, poner algún ejemplo?	335
3. 5. 2. 3. 8. Cuestión 3. 4: ¿El abaratamiento de los equipos a acercado a los creadores a esta técnica o son los medios los de exhibición los que han hecho que haya/parezca que hay más videoartistas?.....	341
3. 5. 2. 3. 9. Factores que han provocado un aumento de videoartistas/videoarte 2005-2015	342
3. 5. 2. 4. VARIABLE: Narrativa.	345
3. 5. 2. 4. 1. Consideraciones previas.....	345
3. 5. 2. 4. 2. Variable: Narrativa. Cuestión 4. 1: ¿Consideras algún cambio desde el punto de vista de la narrativa entre los años 2005-2015?	346
3. 5. 2. 4. 3. Cuestión 4. 2: En caso afirmativo, ¿podrías enumerar, poner algún ejemplo?	347
3. 5. 2. 4. 4. Cambios narrativos en el videoarte (2005-2015)	347
3. 5. 2. 4. 5. Videoarte y cine	348
3. 5. 2. 4. 6. Videoarte Documental	350
3. 5. 2. 4. 7. Activismo, crítica social, política y de género	352
3. 5. 2. 4. 8. Cambios estéticos y conceptuales	353
3. 5. 2. 4. 9. Nuevas narrativas, rupturas, nuevos paradigmas y otros cambios del videoarte 2005-2015	355
3. 5. 2. 4. 10. Repeticiones y reinterpretaciones narrativas en el videoarte español 2005-2015:	358
3. 5. 2. 5. VARIABLE: Formas de consumo y exhibición.	363
3. 5. 2. 5. 1. Cuestión 5. 1: ¿Ha cambiado el consumo de videoarte en estos últimos 10 años?	363
3. 5. 2. 5. 2. Internet, ferias y festivales y su relación con el consumo de videoarte.	365
3. 5. 2. 5. 3. Galerías y centros alternativos no institucionalizados	367
3. 5. 2. 5. 4. El coleccionismo de videoarte en España	368
3. 5. 2. 5. 5. Cuestión 5. 2: ¿Internet es un medio válido para distribuir videoarte?	370
3. 5. 2. 5. 6. Características que definen la distribución de videoarte por Internet	371

3. 5. 2. 5. 7. Características más destacadas respecto a la distribución de videoarte a través de Internet.....	371
3. 5. 2. 5. 8. Cuestión 5. 3: ¿ En caso afirmativo: ¿Qué canal, red social... consideras más oportuno?	375
3. 5. 2. 5. 9. Archivos audiovisuales online:	376
3. 5. 2. 5. 10. Museos: Archivos y plataformas:	377
3. 5. 2. 5. 11. Plataformas-Redes Sociales de video online:	378
3. 5. 2. 5. 12. Plataformas de cine de pago:	379
3. 5. 2. 5. 13. Festivales:	379
3. 5. 2. 5. 14. Distribuidoras:.....	380
3. 5. 2. 5. 16. Sitios web de artistas:.....	381
Los entrevistados no destacaron ningún sitio web en particular, simplemente explicaron que una buena forma de exhibición de las obras de los artistas y que los usuarios pueden visionar piezas de videoarte de una forma directa, ordenada y por autor.	381
3. 5. 2. 5. 17. Cuestión 5. 4: ¿Qué formas de exhibición destacarías y qué plataformas?	381
3. 5. 2. 5. 18. Cuestión 5. 5: ¿Cuál crees que es el papel actual del museo?	383
3. 5. 3. Sobre el museo	389
3. 5. 3. 1. Características negativas del museo.....	390
3. 5. 3. 2. ¿Qué características debería tener el museo?.....	393
3. 5. 4. Resultados a destacar obtenidos del análisis de los resultados de la información obtenida tras la aplicación del modelo de entrevista en profundidad.	397
3. 6. Resultados del análisis de la información obtenida tras la aplicación del mesomodelo de análisis de obras de videoarte.	403
3. 6. 1. Análisis de la obra <i>Breakfast</i>	405
3. 6. 1. 1. Ficha técnica	405
3. 6. 1. 2. Breve biografía del artista	406
3. 6. 1. 3. Sinopsis de la pieza / descripción si no es narrativa	407
3. 6. 1. 4. Clasificación de la pieza	407
3. 6. 1. 5. Elementos narrativos:.....	407
3. 6. 2. Análisis de la obra <i>Delay glass</i>	415
3. 6. 2. 1. Ficha técnica	415
3. 6. 2. 2. Breve biografía del artista	416

3. 6. 2. 4. Clasificación de la pieza	417
3. 6. 2. 5. Elementos narrativos:.....	417
3. 6. 2. 6. Análisis del contexto	433
3. 6. 2. 7. Interpretación de la obra	434
3. 6. 3. Análisis de la obra <i>La mala pintura</i>	435
3. 6. 3. 1. Ficha técnica	435
3. 6. 3. 2. Breve biografía del artista	436
3. 6. 3. 3. Sinopsis de la pieza / descripción si no es narrativa	437
3. 6. 3. 4. Clasificación de la pieza	437
3. 6. 3. 5. Elementos narrativos:.....	437
3. 6. 3. 7. Interpretación de la obra	454
3. 6. 4. Análisis de la cuarta obra de videoarte seleccionada	457
3. 6. 4. 1. Ficha técnica	457
3. 6. 4. 2. Breve biografía del artista	458
3. 6. 4. 3. Sinopsis de la pieza / descripción si no es narrativa	459
3. 6. 4. 4. Clasificación de la pieza	459
3. 6. 4. 5. Elementos narrativos:.....	459
3. 6. 5. Análisis de la quinta obra de videoarte seleccionada.....	469
3. 6. 5. 1. Ficha técnica	469
3. 6. 5. 2. Breve biografía del artista	470
3. 6. 5. 3. Sinopsis de la pieza / descripción si no es narrativa	471
3. 6. 5. 4. Clasificación de la pieza	471
3. 6. 5. 5. Elementos narrativos:.....	471
3. 6. 6. Análisis de la sexta obra de videoarte seleccionada	491
3. 6. 6. 1. Ficha técnica	491
3. 6. 6. 2. Breve biografía del artista	492
3. 6. 6. 3. Sinopsis de la pieza	493
3. 6. 6. 4. Clasificación de la pieza	493
3. 6. 6. 5. Elementos narrativos:.....	493
3. 6. 6. 5. 6. Elementos narrativos de expresión	495
3. 6. 6. 6. Análisis del contexto	507
3. 6. 6. 7. Interpretación de la obra	508
3. 6. 7. Resultados a destacar obtenidos tras la aplicación del mesomodelo de análisis a las obras de videoarte seleccionadas.	509

VERIFICACIÓN DE LAS HIPÓTESIS	513
DISCUSIÓN	517
CONCLUSIONES	519
RECOMENDACIONES Y APLICACIONES TEÓRICO-PRÁCTICAS	525
HIPÓTESIS PLAUSIBLES Y OTRAS INVESTIGACIONES FUTURAS	527
REFERENCIAS	529
ANEXOS	549

Introducción

En la actualidad limitar la creación en vídeo como soporte de creación artística es bastante complejo ya que, al mismo tiempo, convergen prácticas más rudimentarias con otras que emplean las últimas tecnologías audiovisuales de producción y apuestan por la experimentación tecnológica. La imagen digital ha cambiado de una forma espectacular en apenas veinte años y es una de las aportaciones más importantes de la iconografía actual esto podría deberse en parte, al creciente interés del vídeo como medio que ahora se acepta como una categoría más dentro de las artes. El videoarte “ha establecido sus propias formas estilísticas y estructurales, consiguiendo un acercamiento a las bellas artes junto con el cine experimental y el cine de artista” (Neumann, 2006, p. 7).

Para Berta Sichel (2003, p. 13) aún existen ciertos sectores del mundo del arte que se resisten a aceptar que la tecnología electrónica y digital “trastocaron los cánones estéticos gracias a su capacidad de crear, reproducir y distribuir fuera de los círculos económicos que sustentan el mundo del arte (2003, p. 13) y aunque aún se trate de un arte denominado por Sichel como esotérico, se sigue produciendo un fenómeno que no ocurre con la pintura y la escultura “no existe ninguna muestra permanente de vídeo, este medio no ha dejado ni un solo instante de reinventarse así mismo” (2003, p. 13).

La calidad y la máxima resolución se han convertido en un hecho cotidiano. Lo digital implica nuevas posibilidades y experimentación, ahorro de costes de producción, un acceso más universal a la tecnología y la posibilidad de la infinita repetición y como indica Gras Balaguer (2012, p. 17). “La producción en soporte vídeo ha dejado de tener un carácter meramente experimental desde hace mucho tiempo” (2012, p. 17). Han surgido formatos de producción y exhibición y “se han ampliado al igual que sus contenidos interdisciplinares, marcados tanto por acercamientos mutuos entre vídeo y cine como por el desarrollo de las nuevas tecnologías de la información y comunicación” (2012, p. 17).

Podría decirse que la cultura digital ya forma parte de la cultura contemporánea, lo digital es algo cotidiano, ya no cabe hablar de nuevas tecnologías sino de tecnologías de la información y de la comunicación (TIC), lo digital se ha implantado de una forma

asombrosa sustituyendo en gran medida a la tecnología analógica, que aún convive y se utiliza en ciertas prácticas, pero es utilizada con un interés expresivo o estético por parte de los creadores que aprovechan, por ejemplo, las texturas que ofrece el vídeo analógico. El interés que sigue originando el videoarte y su acogida por parte de los artistas se debe al que el soporte vídeo “ha sido un instrumento, cuyo desarrollo corresponde en el tiempo al de los ordenadores, los equipos de generación de sonido, Internet, las redes, así como los sistemas operativos y software o las redes inalámbricas” (Gras, 2012, p. 29).

El desarrollo del vídeo se amplía desde “el arte interactivo, el arte sonoro y las obras relacionadas con el cuerpo humano y el cuerpo de la ciudad, y los temas urbanos” (Gras, 2012, p. 29). Desde el desarrollo del vídeo analógico al digital, la investigación de la tecnología han permitido la fabricación de nuevas cámaras de vídeo, nuevos formatos de archivo y difusión, todo ello “no se puede separar de la transformación general que ha experimentado el medio ni la repercusión que éste ha tenido en la evolución de genéricos relacionado con las prácticas artísticas y producciones derivadas” (Gras, 2012, p. 29).



Fig.1. Congost. *Love & FX*. 2001

La aproximación al videoarte desde un punto de vista científico se plantea como un reto y al mismo tiempo como una necesidad. Una investigación en profundidad sobre este tipo de prácticas se presenta como una necesidad urgente, ya que se trata de un soporte y cabría definir soporte como “material en cuya superficie se registra información, como el papel, la cinta de vídeo o el disco compacto” según la Real Academia Española. Hay otras definiciones de soporte a tener en cuenta desde una aproximación menos general y más concreta, como la que hace Ian Chilvers (1995, p. 903) en su diccionario de arte, que define soporte como “material (lienzo, papel o cualquier otras sustancia) sobre el que se ejecuta una pintura” (1995, p. 903). La definición del mencionado historiador del arte sólo se refiere a la pintura y difiere poco de otras definiciones de glosarios y diccionarios de arte a la hora de definir soporte: “Nombre con el que se denomina a toda clase de superficie sobre las que se puede ejecutar la acción de pintar o dibujar” (Aznar, 1989, p. 113).

El vídeo como soporte artístico despertó mucha pasión desde su origen y ha evolucionado hasta el periodo en el que se centra la investigación. Antes de desarrollar la investigación en profundidad cabe preguntarse qué ha ocurrido con el vídeo como soporte artístico durante los años 2005-2015.

En el videoarte, el hipertexto que se puede desarrollar en cualquier área de conocimiento, genera universos de ficción unidos a la vida doméstica y cotidiana, haciendo de puente entre las secuencias de lo que se imagina y lo real y construyendo narrativas que estimulan otros procesos de pensamiento y alteran comportamientos, porque en todo relato se produce una transmisión de conocimiento. (Gras, 2012, p. 24)

Para acercarse de una forma teórica y científica al videoarte actual es necesario, primero, investigar su origen y evolución y analizar su relación, en paralelo, con otras disciplinas artísticas y formas de creación contemporánea, su relación con otro tipo de producciones en vídeo y las nuevas formas de expresión y, por qué no, de comunicación, en las que estas prácticas se han convertido en la actualidad.

Respecto a lo que supone ser más interesante en el área audiovisual; la narratividad o no de las obras y la técnica utilizada para su realización, apenas se encuentra información en publicaciones científicas que teorizan sobre ella o por el contrario, se limitan a hablar

exclusivamente de la exposición o el museo en el que han sido exhibidas este tipo de prácticas en vídeo. Por esta razón surgió el interés de desarrollar esta investigación que, a su vez se convirtió en un reto para superar las dificultades que imponían la escasez de referentes analíticos y de información de carácter científico que se limitan, en la mayoría de los casos, a catálogos de las exposiciones que han tenido lugar en los principales museos españoles que recogen las retrospectivas, destacando especialmente, las llevadas a cabo por el Museo Reina Sofía y catálogos como *La Imagen Sublime* (1987), *Bienal de la Imagen en Movimiento* (1990), *Señales de Vídeo* (1995), *Monocanal* (2003), entre otros, que servirán de apoyo durante la investigación.

En la actualidad el videoarte tiene lugar dentro de la era digital de las comunicaciones y se enfrenta a nuevas plataformas de difusión y la posibilidad de creación es infinita. Si a estos factores se le añade la cooperación de artistas desde lugares remotos y un abaratamiento de la tecnología, entre otros, habría que analizar si se ha facilitado que muchos artistas se acerquen al vídeo o simplemente las TIC hacen más visible al videoarte.

El mestizaje total se ha producido, ya no es tan importante si se ha generado la pieza a través de un medio químico o electrónico, de si pertenece a tal o cual estilo, los creadores caminan entre géneros y soportes de manera natural, el medio vídeo ha sido integrado como una práctica habitual no diferenciada. Además, existe la excepcional capacidad amplificadora de Internet para su difusión. (Aramburu y Trigueros, 2011, p. 11)

En términos generales, la investigación surge con el fin de hacer una revisión del concepto videoarte desde el 2005 hasta el 2015 en España, analizar las tecnologías empleadas en el proceso de creación, haciendo especial hincapié en si el proceso de democratización de la tecnología en vídeo (*hardware y software*) que surge y se utiliza durante el periodo investigado ha permitido un mayor acceso de los artistas a este soporte o lo han hecho por inclinaciones estéticas o, simplemente, por las posibilidades expresivas que proporciona este soporte frente a otros. También la investigación servirá para analizar si Internet ha servido de catapulta y ha funcionado como un espacio expositivo válido y si ha conseguido acercar el videoarte a una minoritaria mayoría. Además, por supuesto, es imprescindible analizar un posible cambio narrativo de la mano de la adopción de esas tecnologías y en el contexto social que ocupa el periodo de

análisis. Por lo que cabe preguntarse si el vídeo como arte ha llegado a su consumación o si por el contrario, el exceso de imágenes a las que cualquier persona se enfrenta a diario “anuncian un nuevo cambio en la percepción y producción de este discurso narrativo autóctono, cuya proliferación ha deteriorado en algunos casos las condiciones bajo los que aparece inicialmente” (Gras, 2012, p. 28). Para ello, además estudiar en profundidad la información que está publicada, el estudio se centra en la observación y en la participación de expertos y artistas para realizar una aproximación científica desde las ciencias de la comunicación utilizando una metodología de análisis de contenido.



Fig. 2. Muntadas. Documental para la Tesis, 2005

Como anexo se adjunta un documental que completa la investigación y que resume las intervenciones de artistas y expertos sobre el tema en el que gira la misma, realizado con todas las entrevistas (y material facilitado por los artistas participantes) que se llevaron a cabo para desarrollar la investigación. A través del documental se trata de “dar a conocer hechos apartados de la ficción de la fantasía” (Biasutto, 1994, p. 142) y según el mismo autor se le puede definir como “un instrumento con el cual se prueba o se hace constar algo” (Biasutto, 1994, p. 142). Este documento audiovisual sirve como registro de la realidad tomada en el momento en que los hechos que se investigan estaban ocurriendo y sirve de apoyo a la investigación realizada a través de un soporte audiovisual.

El documental añade “la enorme posibilidad que posee el vídeo para reproducir la realidad, nos proporciona, por medio de imágenes y sonidos fieles a la realidad, todo tipo de facilidades para transmitir sentimientos y emociones” (Biasutto, 1994, p. 142). Además, el documental funciona como documento real, vivo e independiente (aunque, a su vez, complementario de la investigación) y añade a la investigación la expresividad, la autenticidad y la experiencia de las personas que formaron parte de él a través de su participación.

El documental está grabado en formato de vídeo digital HD (Alta Definición), formato investigado en la tesis y que es una tecnología empleada durante los años en los que se centra el estudio. El documental aporta perspectiva a la investigación y es una apuesta de visión objetiva de lo que ha sucedido durante los años en los que se centra la investigación. Es imprescindible como documento visual a la investigación y, además, sirve de documento histórico en sí mismo ya que recoge las declaraciones de expertos, investigadores, comisarios de arte y artistas clave, entre otros actores destacados dentro del panorama del videoarte español de los años en los que se centra la investigación, de los años 2005 a 2015.

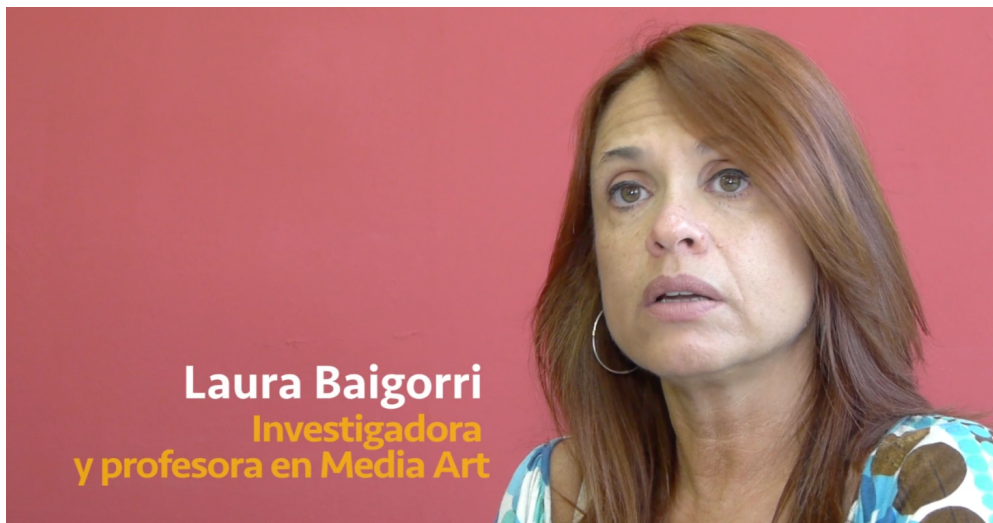


Fig. 3. Baigorri. Documental para la Tesis, 2005

1- REVISIÓN DE LA LITERATURA DEL MARCO TEÓRICO Y SUS RELACIONES CON EL OBJETO DE ESTUDIO

1. 1. Consideraciones previas al marco teórico

El marco teórico de la presente investigación no pretende ser una historia detallada del videoarte, pero sí un análisis que observe y describa, desde el punto de vista de la tecnología y de la narrativa audiovisual, la evolución que ha sufrido el vídeo como soporte artístico a lo largo de los años desde su origen hasta la fecha en la que se centra el estudio y la localización geográfica de la misma, España. Para ello, la tesis intenta observar, ordenar y explicar qué ocurrió, por qué y de qué forma trascendió o pudo tener una repercusión determinada. La investigación se centra en el videoarte monocal, clasificándolo así desde el punto de vista de la exhibición del mismo y en base a la terminología de René Berger (1986, p. 309).

Monocal (o monovideo) es una forma de producción de vídeo que “el artista crea una obra con la intención de ser mostrada en un monitor o pantalla” (Berger, 1986, p. 309). Independientemente del tema que recoja la producción, el vídeo monocal se proyecta en un lado y en el otro se sitúa el espectador, la relación es bipolar, como ocurre en el teatro, en el cine o delante de la televisión.

Algunas de las ventajas que proporciona el vídeo monocal son que es fácil de visionar, distribuir y conservar. A pesar de la creciente popularidad que tienen tanto las proyecciones como las instalaciones de vídeo “el formato monocal sigue siendo el más utilizado por los artistas que trabajan con medios electrónicos y digitales” (Sichel, 2003, p. 15).

Este tipo de videoarte monocal es objeto de estudio dentro del marco teórico y en lo que se centra la investigación en todo su desarrollo. La investigación puede analizar algún rasgo o influencia de otras categorías artísticas que utilizan la tecnología vídeo, pero para observar su relación y sus influencias respecto al videoarte monocal. Por lo que se ha evitado analizar el *film art*, el vídeo interactivo y las instalaciones de vídeo con el fin de no dispersar, extender de una forma innecesaria la investigación y sobre todo

para evitar malinterpretar qué se puede considerar videoarte y que no. Uno de los objetivos de la investigación es conseguir que sea un estudio que aclare y que sea lo más concreto posible respecto al videoarte monocal en España, ya que la fusión y la hibridación del soporte de vídeo, como tal, podría disipar la investigación. Respecto a las formas de exhibición se destacan la primeras décadas de cómo surge (desde 1960) pero luego se limita al caso español, lo mismo ocurre con la relación del videoarte y la televisión, ya que son datos de una amplitud muy considerable que dispararían la extensión y los temas a investigar y que además, no arroja ninguna información que resulte de interés al objeto de estudio en sí mismo.

1. 1. 2. Materias relacionadas con el objeto de estudio y su justificación.

El videoarte como tal, aglutina varias artes o modos de expresión en sí mismos, por lo que se analizará su relación con la fotografía, la pintura, el cine y la televisión especialmente para entender la estética, narrativa y contenidos de los vídeos. En el videoarte se busca la expresión y a veces eso implica la subversión o la ruptura de códigos tanto estéticos como narrativos. El vídeo como objeto de estudio se encuentra entre varias disciplinas como “la teoría de los medios, la historia del arte o la filosofía; desde 1990 los científicos de la imagen investigan la creciente importancia del significado de las imágenes en la sociedad, la cultura y la comunicación” (Martin, 2003, p. 7).

Menene Gras considera que la evolución y desarrollo del videoarte no se puede estudiar de forma aislada “a la deriva de la mera experimentación de las vanguardias, ante la repercusión que ha tenido para el arte mismo y sus formas exigiendo una actualización permanente de su valor artístico y estético en relación con cualquier presente histórico” (Gras, 2012, p. 27). Gras no considera que se trate de un formato único para el progreso del arte pero considera que las producciones en vídeo han conseguido una difusión que otros soportes artísticos no han conseguido igualar; “arte y técnica, arte y ciencia no se

pueden disociar, al igual que no se puede olvidar que el arte es un sistema social ni lo que esto implica a la hora de abordar sus formatos de presentación y sus contenidos” (Gras, 2012, p. 27).

El vídeo no se puede estudiar ni se puede observar como un fenómeno independiente ni tampoco su incorporación al arte tuvo lugar “en un limitado reducto artístico, ni tampoco se produjo como un hecho aislado, desconectado de la situación cultural, social y política que le envolvía: lo que verdaderamente existe es el vídeo y sus circunstancias” (Baigorri, 2004, p. 28), teniendo en cuenta que las circunstancias que rodean al vídeo como soporte artístico no quedan reducidas al contexto general del arte, sino “que amplían sus límites al entorno político religioso, informativo, científico, tecnológico...todos ellos en un profundo estado de transformación y crisis” (Baigorri, 2004, p. 28).

1. 1. 3. Definición del término videoarte.

1. 1. 3. 1. Consideraciones previas

Antes de comenzar con las posibles definiciones, cabe plantear si el término videoarte, en sí, está obsoleto y si hay que buscar otro sustantivo que sea capaz de definir este tipo de prácticas. Eugeni Bonet (1987) hace una crítica del concepto videoarte como tal y se refiere a él como "un cajón de sastre en el que ubicar las propuestas más diversas e inclasificables y en especial, todo aquello que huele a abstracción, formalismo y finalmente, elitismo" (1987, p. 21). Explica que "la simpleza de un esquema tal recuerda el pequeño mundo del anacrónico cine amateur, donde es tradición la simple distinción entre documental, argumental y fantasía" (1987, p. 21). El autor hace una reflexión a tener en cuenta sobre la relación del arte y el vídeo y cómo se llegó a al término videoarte como tal. Afirma que "arte tiende a ser, además, un concepto cada vez más restringido, excluyente y auto excluyente, con una identidad muy limitada y caprichosa" (Bonet, 1980, p. 106). Apunta que tanto la música, la danza, el teatro, la literatura, la poesía y el cine se miden por sus propios parámetros y habla de las incongruencias lingüísticas que genera. "El arte funciona separadamente de las artes y tiende a identificarse únicamente con la plástica tradicional (objetual: pintura, escultura, etcétera) o contemporánea (sucedáneos del objeto)" (1980, p. 106).

Antes de referirse al termino videoarte, Bonet (1980 p. 106) se refiere a la incongruencia que le produce el concepto *Artists' Films* o *Films by Artists* en la que el medio fílmico se utiliza para la documentación de obras o pieza complementaria de la obra del artista. "A la moda del film-de-artista sucedió la moda del vídeo artista, con la ventaja de que el vídeo se adaptaba mucho más al espacio clásico de una galería de arte" (1980, p. 106). Esta integración, entre otros factores se debió en que desde los magnenoscopios al vídeo casete permiten la reproducción continua y "una dimensión más íntima en el proceso de lectura por parte del espectador" (1980, p. 106).

Aparte hay varias opiniones en lo que se refiere a la definición de videoarte y se ha producido una evolución de los diferentes puntos de vista sobre el término y su definición. Por su parte, Palacio (1987, p. 33) expresa que "una definición completa del vídeo de creación todavía no se ha realizado. Pese a la existencia de un número no

despreciable de acercamientos a la materia, no existe una sistematización de las aportaciones estéticas o del lenguaje del medio vídeo” (1987, p. 33).

Parece que se ha producido una aceptación de videoarte como término, pero sólo en determinados sectores y según autores como Frieling y Herzogenrath (2006, p. 12) el concepto de videoarte, en sí mismo, parece que “ya no parece ocupar ningún papel superior de una forma real” (2006, p. 12). Las cintas de vídeo, las vídeo instalaciones, y las proyecciones de vídeo se han convertido en algo tan ubicuo y su éxito parece en sí, evidente “aunque sólo parece ser que su interés tenga lugar solo en las escuelas de artes, las facultades de comunicación, museos, etcétera” (2006, p. 12).

Ya sea documental, *cimematic*, gráfica o conceptual el tratamiento artístico de lo que ahora es un medio establecido, sin duda, no se limita a la noción del género que se desarrolló en el transcurso de los años 1970 y 1980. El término videoarte sirve para describir qué hacen los artistas de hoy y ya no puede limitarse a la exploración de este medio tecnológico. En realidad, hay muy pocos videoartistas en el estricto sentido de la palabra, que no se debe aplicar en ningún caso de una manera rigurosa, aunque sólo sea para evitar la creación de guetos. La mayoría de los artistas trabaja con una amplia gama de medios y utiliza las calidades técnicas únicas que las técnicas les proporciona como forma de expresión. (Frieling y Herzogenrath, 2006, p. 14)

El Diccionario de la Real Academia Española define vídeo como el “sistema de grabación y reproducción de imágenes, acompañadas o no de sonidos, mediante cinta magnética”, el soporte vídeo ha evolucionado mucho desde la cinta magnética, pero en la investigación se analizará la evolución desde el nacimiento del soporte y sus diferentes usos hasta los que ofrece la tecnología estudiada durante el periodo de la investigación. Una segunda definición que ofrece es “grabación hecha en vídeo” servirá como base de la investigación y, por último, la RAE proporciona una tercera: “aparato que graba y reproduce mediante cintas magnéticas imágenes y sonidos procedentes de la televisión o de otro aparato de vídeo”. Etimológicamente remite al sustantivo inglés vídeo, procedente del latín *vidĕo* (yo veo).

Dentro del marco teórico se analizará la relación y la evolución entre el videoarte y las diferentes formas de expresión artística, su coexistencia con otros soportes, estética, semiótica y lo que más importante de esta investigación, la relación del videoarte con la narrativa audiovisual entre el 2005 y el 2015 en España, por lo que se intentará analizar la producción de videoarte en España y si tiene sentido y cabe hablar de “videoarte español” y si puede acotar un estilo o una producción, solamente en España, con características propias y un estilo diferenciador en sí mismo.

1. 1. 3. 2. Definiciones de videoarte

“El videoarte es una disciplina artística que participa de toda una trayectoria anterior pero que incorpora el mundo de la televisión y con ella todas las artes del espectáculo: teatro, cine, música y fotografía” (Sedeño, 2011, p. 7). El videoarte busca la expresión fundamentalmente y, a veces, esta búsqueda implica la subversión o la ruptura de códigos tanto estéticos como narrativos. Para referirse a videoarte varios autores han definido este término de varias formas, entre las que cabe destacar las siguientes definiciones:

Eugeni Bonet (1987, p. 15) hizo una definición de videoarte, adecuada al contexto y a la época en la que desarrolló la definición, relacionándola con el nacimiento del videoarte en la década de 1960:

Documentos de performances y abstracciones sintetizadas, experimentos técnicos y proyecciones egotistas, testimonios sociopolíticos y propuestas auto-reflexivas, actividades procesales e instalaciones escultóricas, etcétera, y todo circulaba por los mismos ámbitos, incluidos los museísticos.

Laura Baigorri (2015, entrevista) hace una aproximación al término videoarte de forma atemporal y lo define como:

Un producto audiovisual creativo, independiente del mercado cinematográfico pero no independiente del mercado artístico y que abarca un amplio campo, tanto artístico, como documental, dentro del territorio de la comunicación.

Pero cabría subrayar la definición de videoarte de forma libre y que, quizás, puede acercarse a un término videoarte, más afín con los años en los que se centra la investigación, como es la de Amber Gibson (2010, p. 21) lo define como:

Cualquier obra con base en un contexto artístico (museo, galería, etcétera) que consista en imágenes con un elemento temporal exhibidas en un espacio, independientemente de su soporte.

1. 2. Desarrollo de las partes fundamentales de estas materias que sea necesario su conocimiento para el objeto de estudio y aportaciones

1. 2. 1. El nacimiento del vídeo como respuesta a una necesidad tecnológica

La invención del magnetoscopio se produce como consecuencia de una necesidad del medio televisivo, que necesitaba de un soporte de producción de imágenes como lo hacían la fotografía y el cine. En 1951 comienza la investigación para el desarrollo del magnetoscopio (de la mano de la empresa AMPEX) que se diferenciaría de la fotografía y del cine en que la producción de imágenes es mecánica y de sus antecesores, que eran fruto de una reacción química. Se operaba con una cinta (de dos pulgadas en blanco y negro) y nació con el objetivo de liberar a las cadenas de televisión de dos tiranías: “la del directo y la de los largos procesos del laboratorio que exigía el revelado de la imagen fotoquímica” (Bartolomé y Ferrás i Prats, 1991, p. 19).



Fig. 4. Ampex videotape recorder. CBS Television City. Hollywood, 1956

La televisión norteamericana fue la primera en utilizar el magnetoscopio el 30 de noviembre de 1956, en las noticias, para trasmitirlas en diferido con una diferencia horaria de tres horas entre Nueva York y la Costa Oeste de los Estados Unidos, por lo que el primer magnetoscopio se presentó oficialmente la noche del 30 de noviembre de 1956 y sucedió al magnetófono. En esa noche se emitió el informativo televisivo *Douglas Edward and the News* de la cadena norteamericana CBS.

La industria televisiva estadounidense necesitaba un soporte audiovisual que resolviese una manera más cómoda de lo que hacía el cine o las dificultades que les creaban las diferencias horarias existentes entre las dos costas de sus territorios. (Palacio, 2005, p. 164)

La necesidad de la televisión no sólo era producir programas, contenidos y conservarlos, sino emitirlos también en diferido, especialmente en los Estados Unidos, donde las distancias son enormes y con husos horarios muy diferentes. “Termina con la aparición del magnetoscopio, una primera época de la televisión, fundada en las transmisiones en directo y el soporte cinematográfico” (Pérez Ornia, 1991, p. 15). La televisión, tras esta fase, crece de una forma muy considerable en todo el mundo, coincidiendo con la reconstrucción mundial tras la guerra, y se posiciona como el medio más influyente de la historia de la humanidad. Además, el desarrollo del medio televisivo sigue en pleno desarrollo a nivel tecnológico y de contenido.



Fig. 5. *Douglas Edwards With the News* en la CBS, el 30 de noviembre de 1956 a las 6:15 pm

“El vídeo revolucionó el mundo de la imagen para facilitar la grabación y el intercambio de programas” (Martínez, 1997, p. 54). La técnica videográfica aportó, a la vez que permitió, la postproducción de programas, la incorporación de efectos especiales y proporcionó una mayor rapidez del flujo de trabajo si lo comparamos con el soporte cinematográfico y, según Dolls (2010), su uso generalizado tiene dos consecuencias claras una (ya mencionada) que es el nuevo ritmo de trabajo, en el que la grabación magnética pasa a ser en cierta medida, el eje, y la que el autor denomina “un concepto

renovado de las propias emisiones de TV, en las que destacan la buena definición de imagen y el atractivo del color, la TV más adelantadas de esta fase (1952-1956) responden a un esquema de TV prototípica de hoy en día” (2010, p. 61).

1. 2. 2. Desarrollo de la tecnología vídeo

El vídeo se diferencia del uso televisivo y se utiliza de forma popular en los sesenta. Sony y Phillips lanzan en 1964 los primeros magnetoscopios portátiles en cintas de media pulgada, a precios de tecnología de consumo, y este tipo de cintas fueron las predecesoras de los casetes de vídeo que se comercializaron a mediados de los setenta y que consagrarían a este medio como un medio de acceso popular. Por consiguiente, la producción y conservación de imágenes dejaría de ser algo exclusivo de la televisión. En 1965 se comercializa el primer magnetoscopio en Estados Unidos a un precio aproximado de 1.900 dólares, veinte veces más barato que un grabador profesional utilizado en televisión y con uno de estos equipos (como se explica más adelante) podría decirse que comienza la historia del videoarte. El vídeo, al igual que ocurre con la televisión, experimenta un desarrollo bastante rápido. Los equipos se fabrican cada vez con unas proporciones menores, más manejables, más transportables y más fáciles de operar, además de proporcionar más prestaciones y una mayor calidad pero, no obstante, hay “un matiz importante que diferencia el vídeo de la televisión (...) el vocablo vídeo (...) parece marcar la diferencia: frente a la dominación impersonalizada de la televisión se promueve una tecnología de la visión en primera persona, la televisión en primera persona” (Pérez Ornia, 1991, p. 17).

“Televisión y vídeo se han hecho rápidamente omnipresentes, ubicuos. Han conquistado el mundo, han superado barreras del tiempo y del espacio” (Pérez Ornia, 1991, p. 16). Pérez Ornia afirma que tanto la televisión como el vídeo se hicieron omnipresentes en la vida de las personas y, aparte de servir en la creación de contenidos informativos y de entretenimiento, la tecnología que utilizan se han convertido en una tecnología de vital importancia para la vigilancia, seguridad, medicina, educación, etcétera; instrumentos

que nacen como fruto de la investigación espacial y militar y, coincide con Dolls, en que se adaptan a necesidades generales. “El *video-tape-recorder* se aplica a la investigación, a la terapia, a la docencia, en fin, a todas aquellas áreas en que la memoria de los actos o sucesos resulta de una gran utilidad; pero es que también el circuito cerrado y la televisión se llevan a todas partes” (Dolls, 2010, p. 56).

1. 2. 3. El vídeo como soporte artístico internacional: marco social y político

El videoarte nace con la televisión pero se situó en la oposición ya que sus aliados son los movimientos artísticos contraculturales que “se proponen atacar a las estructuras del sistema del arte, la política y la sociedad, mediante la exploración de sus posibilidades y el alcance de las mismas” (Gras, 2012, p. 28). Pero a la vez que se revela como medio, el vídeo “es un arte de los *media* y un arte mediático y de ahí su fuerza y su vigencia” (Gras, 2012, p. 28).

Los artistas comenzaron a utilizar la tecnología del vídeo en la década de los sesenta, cuando la escena artística internacional vivía un periodo especialmente convulsivo. Las diversas corrientes que surgieron se preocuparon, muy especialmente, en iluminar las tensiones de la vida cotidiana, y romper los límites que la tradición establecía entre el artista, el público y la experiencia social. La utilización de materiales de consumo público, la presentación de categorías estéticas desde los aspectos cotidianos, la puesta en cuestión de los aspectos clásicos de percepción, la inclusión del público en el texto artístico, la intervención física y moral del artista en el significado de la obra..., fueron todos ellos elementos de transformación radical de los lenguajes contemporáneos. Es lógico pues que, la televisión, como objeto cotidiano y como símbolo paradigmático de la sociedad post-industrial atrajera una considerable atención en las esferas del arte de la sociedad de la información. (Echevarría, 1987, p. 25)

El vídeo como forma de expresión y creación surge de la mano de una serie de artistas que utilizan este soporte o lo incorporan, de alguna forma, en la producción de su obra artística y que comienzan a utilizar la tecnología electrónica de la imagen con fines artísticos. El videoarte nace en una época de cambio social y económico, que coincide con la explosión de las telecomunicaciones y la era espacial. “Nace en la era de la

conquista del espacio y de los satélites de comunicación. Es el corazón de una década cuya cultura de la imagen está dominada por la televisión, setenta años después de la invención del cine” (Pérez Ornia, 1991, p. 10). El vídeo se sitúa como soporte de creación después de la fotografía, el cine y la televisión, el vídeo es un soporte que aporta a la obra inmediatez y la simultaneidad entre la producción y la reproducción. En general, se podría decir que el videoarte nace en un ambiente internacional complejo en las que se producen una serie de movimientos sociales que cambiarían el desarrollo de la sociedad, una década que destaca por los movimientos anti-bélicos, estudiantiles y de liberación sexual.

“El videoarte nace en una época de grandes transformaciones sociales y políticas. La necesidad de transformar la sociedad, el orden heredado de la guerra, se hizo sentir en todo el mundo” (Pérez Ornia, 1991, p. 10). Pérez Ornia destaca la acción de varios líderes políticos que consiguen alcanzar cambios fundamentales, tanto a nivel social como político, que suponen hitos imprescindibles en la historia de la humanidad como fueron, por ejemplo, Patrice Lumumba que fue el primero en ocupar el cargo de primer ministro de la República Democrática del Congo, tras conseguir la independencia de este Estado frente a Bélgica, Mao y su revolución cultural en China, Fidel Castro en Cuba, Ho Chimin en Vietnam, el Che se convirtió en un símbolo de la revolución que fue asesinado, como también le ocurrió a Martin Luther King.

Baigorri (2004, p. 28) coincide con Pérez Ornia en el cambio político como factor de cambio social en la década de 1960, pero destaca también el religioso. Para la autora, uno de los factores que provocaron un cambio de mentalidad durante esa época, frente a la generación anterior se potenció a consecuencia de la influencia que llevaron a cabo tanto el poder político, como religioso, en una sociedad a la que Baigorri califica de ingenua y que es una consecuencia directa de la herencia de la década de 1950, que había sido “excesivamente crédula y necesitaba unos héroes en los que depositar su fe”.

El poder religioso goza de un gran prestigio bajo la protección de Juan XXIII, que emprende la renovación y puesta al día de la iglesia. Pero este carismático y renovador Papa muere muy pronto y es sustituido en 1963 por Pablo VI, un duro e intransigente conservador que no sólo pondrá freno a los proyectos progresistas de su antecesor, sino que imprimirá un claro retroceso a toda la política vaticana. (Baigorri, 2004, p. 28)

Para Marchán (2010, p. 42) respecto a la iconografía y lo que se refiere a las unidades temáticas de arte de la imagen “popular” se establece una relación directa con la sociedad de masas y de consumo: “Sus imágenes icónicas se agrupan en unidades simbólicas compactas, propias a cada sociedad. Están ligadas a la praxis de los sujetos históricos; fundamentalmente a la del mundo bajo la influencia de la coca-colonización”. El autor afirma que dentro del denominado arte de los 60, se desarrolla principalmente y es un factor que la define como época el uso de la semiótica connotativa más que ninguna otra tendencia y que todas las técnicas sintácticas pasaron a estar al servicio al servicio de la misma.

El *pop* trabaja con símbolos, sus iconos ya han sido agrupados en unidades temáticas con anterioridad a la obra. Elabora una técnica próxima a la de la propaganda, desde el primer paso es la formación de imágenes que surgen ante la mera mención del producto. (Marchán, 2010, p. 42)

De esta década de 1960 se critica que se convirtió en una tendencia definitoria el reproducir símbolos, que son resultado de la información e imágenes plásticas emitidas por los medios de comunicación. Las temáticas tratadas por tanto están condicionadas por “la aceptación de las estructuras lingüísticas de transmisión y de los contenidos simbólicos presentes en los correspondientes medios de comunicación” (Marchán, 2010, p. 42). La cultura pop introdujo lo que Marchán describe como “equivalentes icónicos de situaciones simbólicas colectivas” a los que, además, se refiere como “ingredientes simbólicos de los *mass-media*”.

En este contexto de agitación, protesta y reacción en cadena nació el videoarte como una reacción a los medios de comunicación y a las estéticas *mainstream*. La incursión del vídeo en el arte contemporáneo estuvo determinada por tres factores vinculados de una forma directa a las vanguardias históricas: “el interés por las posibilidades creativas de los nuevos medios tecnológicos; la predisposición inter/multidisciplinar en el arte y el compromiso con la situación social y política de su tiempo” (Baigorri, 1997, p. 7).

Las empresas del sector de la televisión de la década de 1960 confirmaron una tendencia hacia lo comercial y hubo una reacción por parte de los artistas frente a este fenómeno tanto para los grupos de control de medios como para muchos artistas ya que “la televisión era el enemigo. Los estadounidenses la miraban siete horas al día y empezaba a

crearse una sociedad de consumo, generada por la publicidad que era la que la mantenía en marcha” (Rush, 2002, p. 80). Como se ha mencionado anteriormente, los movimientos sociales y la toma de consciencia de algunos problemas sociales y políticos contribuyó a un contexto especial en el que surgió el videoarte. Dentro de este contexto, las críticas de McLuhan a los medios de comunicación y la publicidad coinciden con los postulados que defienden los artistas de los años 60.

Our official culture is striving to force the new media to do the work of the old. These are difficult times because we are witnessing a clash of cataclysmic proportions between two great technologies. We approach the new with the psychological conditioning and sensory responses of the old. This clash naturally occurs in transitional periods. (McLuhan, 1971, p. 94)

La irrupción del vídeo pequeño formato, la comercialización del Portapak a finales de los años 60, supuso para algunos un instrumento alternativo y de respuesta. “El vídeo, en la euforia de aquellos momentos (la nación, Woodstock, el mayo del 68), fue acogido como otra televisión, como la negación del centralismo, inmovilismo y control informativo” (Bonet, 2010, p. 90).



Fig. 6. Sony Portapak, 1967

El vídeo se convirtió en los años sesenta en un instrumento para poner en crisis no sólo los lenguajes artísticos sino el sistema del arte en general, la sociedad del espectáculo y la revolución de la vida cotidiana. “En sus inicios aparece unido a la TV, del poder de la imagen fabricada y emitida por este medio y su incidencia en la cultura de masas” (Gras, 2012, p. 32).

Para Pérez Ornia (1991, p. 18), desde el principio, el panorama artístico del vídeo y sus “reglas de juego” fueron fijadas desde el principio y se mantendrán durante los primeros 25 años de producción de videoarte. Pérez Ornia marca cinco puntos a destacar:

- “Un uso alternativo a la televisión convencional”. La grabación de una cinta con un magnetoscopio, como es el caso de la primera cinta de Paik, con un uso diferente al medio televisivo, pero utilizando los mismos dispositivos que utilizara la televisión: magnetoscopio, cinta y televisor.
- “Una vinculación explícita a las vanguardias artísticas y a las artes visuales que acogen y reconocen el potencial creativo de la nueva tecnología de la imagen”. El vídeo mantendrá de las vanguardias su carácter rompedor y transgresor y su afán de innovación y experimentación.
- “La procedencia artística de Paik, la música, y los promotores y audiencia de aquel acto, conforman también un territorio multidisciplinar para la práctica artística del vídeo”. El vídeo supondrá un medio que proporciona a los artistas una gran flexibilidad de creación al que acceden artistas de diferentes áreas, destacando la música, la pintura, las artes escénicas y la televisión, entre otros.
- “Por último, el mecenazgo de las grandes fundaciones y museos y de organismos televisivos después, sin el cual no se hubiera desarrollado tan rápido el vídeo de creación”.

El interés que sienten algunos artistas por la imagen televisiva, muy lógico, al proceder en su mayoría del campo de la plástica, será lo que en el fondo establezca las bases de trabajo del vídeo, y éste acabará finalmente por ofrecer una alternativa a toda la TV. De momento, con todo, el *video-tape-recorder* permanece en manos de los técnicos de las TV, quienes lo usan, lógicamente, con fines estrictamente TV. (Dolls, 2010, p. 56)

Las artes plásticas y, de forma directa, el vídeo abandonan a partir de 1960 “el informalismo introvertido de la década anterior y, con ello, las últimas estribaciones de poéticas que respondían a los modelos decimonónicos de índole romántico-idealista” (Marchán, 2010, p. 11). Las nuevas tendencias son el resumen de propuestas que se produjeron durante los años 20 a través de los de constructivismos, pero por otra parte “las gramáticas visuales y convenciones iconográficas de la civilización de la imagen inciden sobre las artes plásticas, provocando un florecimiento de las tendencias representativas, desplazadas de la vanguardia durante la década anterior” (Marchán, 2010, p. 11).

La estética del videoarte por muy libre que sea, le exige al creador un punto de partida artístico similar a cualquier otra iniciativa estética. El vídeo como arte, debe distinguirse de los usos del vídeo, por mucho ingenio con el que se emplee, en documentales, reportajes informativos y otros campos específicos. Arte y talento son dos términos diferentes, aunque relacionados, que existen para ayudarnos a diferenciar lo que puede y no puede considerarse arte. Una técnica talentosa puede servir para dar vida a la televisión comercial, a la publicidad, etcétera (...) pero no es lo que normalmente llamaríamos arte. El arte está en la intencionalidad del artista: hacer o concebir algo sin la limitación de ningún otro propósito. La intención de los videógrafos activistas por muy talentosa que fuera la realización, no era crear un momento de expresión corporal al margen de la aplicación práctica (en este caso, convertirse en una alternativa a los reportajes informativos tradicionales). (Rush, 2002, p. 83)

Baigorri (1997, p. 7) afirma que aquellos artistas que ha finales de los años 60 se plantearon las posibilidades artísticas que podía proporcionarles el soporte vídeo, lo hicieron de la misma forma e interés que otros artistas de la vanguardia utilizaron los avances tecnológicos propios de su época (fotografía, radio, cine) y que, de esta forma, se consigue una continuidad con los proyectos que se desarrollaron con anterioridad. Además, al igual que hicieron los artistas que les precedieron, los videoartistas estuvieron produciendo piezas en el terreno de las artes plásticas, pero al mismo tiempo en el área de la información (o contra-información como lo define Baigorri), la política, la cultura a través de *happenings*, *performance*, poemas, activismo social, música y un largo etcétera de producción artística.

Por lo que tanto las vanguardias como el inicio del videoarte comparten una serie de principios teóricos pero que se desarrollaron y se llevaron a cabo de forma diferente:

Los artistas de los 60, no hicieron más que reformular la mayoría de las primeras vanguardias tales como la perspectiva múltiple y los puntos de vista simultáneos explorados por los cubistas; la noción de aleatoriedad, la incorporación de la experiencia cotidiana y las nuevas relaciones con la audiencia investigada por los surrealistas; o la provocación, el azar y la destrucción de las formas que interesó a los dadaístas. (Baigorri, 1997, p. 7)

1.2. 4. Nacimiento del videoarte a nivel internacional

Podría decirse que en los inicios “había dos tipos de prácticas en vídeo: los documentales de los activistas, ligados al periodismo alternativo y los llamados vídeos artísticos propiamente dichos” (Rush, 2002, p. 80). Los vídeos documentales activistas (vinculados a un periodismo alternativo) utilizan el vídeo para contar los hechos que ocurrían de una forma más directa y libre de los intereses comerciales que la información proporcionada por los medios de comunicación. Este periodismo alternativo surge como reacción a la manipulación informativa (que se supone que están ejerciendo los medios de comunicación convencionales) y, por otra parte, se encontrarían los vídeos que utilizan este soporte para crear una obra de arte, los vídeos propiamente artísticos.

Dentro de los denominados vídeos documentales políticos, de la mano de “creadores guerrilleros”, cabría destacar la producción de Les Levine y Frank Gillette. “Levine fue uno de los primeros artistas en emplear el equipo de media pulgada en cuanto salió, en 1965” (Rush, 2002, p. 80). Levine, a través de su pieza *Vagabundo* mostraba la vida de las personas sin hogar en el distrito neoyorkino de *Lower East Side*. Poco después, Gillette grabaría un documental sobre los *hippies* de la plaza Saint Marks, situada en el mismo distrito de Nueva York en el que Levine había grabado *Vagabundo*. Ambos artistas tenían un estilo documental basado en la improvisación y sin ningún tipo de realización de carácter artístico.

Con la llegada de los primeros vídeos portátiles (...) los *freaks* del vídeo podrían pasar el rato con los borrachos, los *hippies* colocados, inadaptados de comunas liberales, vagabundos de todo el país y *yuppies* rebeldes, grabados de forma espontánea justo en su puerta. (Boyle, 1990, p. 51)

En paralelo, surgió lo que Wyver (2009, p. 125) denomina *Television Art* en la que “se produjeron varios intentos de forma tentativa de trabajar en y sobre la televisión”. De forma rápida en Estados Unidos e Inglaterra, principalmente, surgieron colectivos en torno al vídeo como, por ejemplo, Videofreex, Raindance Corporation, Paper Tiger Television (Nueva York), Ant Farm (San Francisco) y TVX (Gran Bretaña). Entre los numerosos grupos que surgieron y que se implicaron en la producción de este tipo de vídeos destaca el grupo Videofreex que se dedicó a “documentar la contra-cultura y ofrecer una historia alternativa utilizando la tecnología de la televisión, el más poderoso de los medios dominantes” (Baigorri, 2004, p. 43).

Todos estos grupos compartían su fascinación e influencia del *Cinema Verité* francés (que surgió una década antes) y estos primeros artistas del vídeo adoptaron un estilo que interesó a los medios convencionales ya que se grababa la información directamente, en el lugar de los hechos. Tanto TVTV como Top Value Television son un claro ejemplo de este tipo de contenidos alternativos que aparecen como reacción a la forma de producción de los medios. El vídeo ofreció una oportunidad de cambio frente a la autoridad que ostentaba la *caja tonta* de “reemplazar las imágenes negativas de las protestas y de la rebelión juvenil con los valores propios y una realidad televisiva de la *contracultura*” (Boyle, 1990, p. 51).

Se produjeron “varios intentos de conseguir tiempo de emisión en televisión para las cintas sociales y políticas grabadas por estos grupos alternativos” (Wyver, 2009, p. 126). En 1972, varios componentes de la TVTV con varias Portapak se infiltraron en el congreso y entrevistaron tanto a republicanos como a demócratas, e incluso a periodistas de medios de comunicación, con el objetivo de poner entredicho las debilidades de la política americana y de los medios de comunicación convencionales. Este ejercicio de *guerrilla* y su estilo se adoptaría posteriormente por las cadenas de televisión al uso: “las cadenas de televisión, al darse cuenta de su valor como entretenimiento, habían absorbido

muchas de estas cámaras de televisión guerrilleras y sus técnicas de entrevista” (Rush, 2002, p. 81). Incluso las cadenas empezaron a contratar a estos guerrilleros del vídeo como fue el caso del artista y productor Jon Alpert, un activista que se incorporó a los informativos de la cadena de televisión norteamericana NBC.

Respecto desde el punto de vista del vídeo estrictamente artístico, hay una verdadera controversia por falta de documentación sobre el nacimiento del videoarte como tal, el acontecimiento en sí mismo. Algunos autores coinciden en que “el 4 de noviembre de 1965, Paik registra desde un taxi la visita a la ciudad de Nueva York del Papa Juan XXIII” (Bonet, 2010, p. 101).

Nam June Paik adquirió una de las primeras cámaras Sony Portapak en Nueva York con el dinero de una beca como músico y “aquel día, aparentemente, nació el videoarte. Paik cogió las cintas grabadas desde un taxi y esa noche enseñó el resultado en un sitio frecuentado por artistas, el Café à Go Go” (Rush, 2002, p. 82). Las supuestas imágenes mostradas, meramente documentales, se reconocieron como arte, por provenir de la mano de un artista ligado a la *performance* y a la música. Paik no captaba la imagen con un objetivo documental sino que para él era una expresión estética personal y no era un producto para su venta o consumo masivo.



Fig. 7. Café a Go Go, NYC, 1965

Paik utilizó su beca de Estudios Musicales de la Fundación Rockefeller para la adquisición de un magnetoscopio portátil y en el mismo día que lo adquirió, grabó y exhibió la supuesta primera pieza de videoarte del mundo. Paik grabó la visita del Papa Pablo VI a la catedral de San Patricio, el 4 de octubre de 1965 y exhibió la pieza en el famoso local de la calle Bleecker Street, en Greenwich Village.

La exhibición se describía en el programa de mano como *Electronic Video Recorder (the combination of Electronic Television and Video Tape Recorder)* y formaba parte de unos actos organizados por el grupo Fluxus, concretamente por Robert Watts y George Brecht, en las llamadas *Monday Night Letter*. Aproximadamente treinta personas asistieron a las sesiones del 4 y el 11 de octubre de la exhibición de Paik y entre los asistentes destacaba la presencia del coreógrafo Merce Cunningham y el músico John Cage. “La exhibición se presenta como un adelanto de la exposición que Paik, inaugura, un mes después en la galería Bonino de Nueva York” (Pérez Ornia, 1991, p. 17).

A pesar de las afirmaciones de Paik “El 4 de octubre de 1965 venía de una tienda de música de la calle Liberty, en la calle 47. Pusimos la cámara en el taxi. Grabamos y reproducimos las imágenes el Café à Go Go” (Paik, 1991, p. 33). Este hito parece no estar totalmente demostrado: La mitología que rodea a los orígenes del videoarte presenta la “historia apócrifa de que Nam June Paik compra la primera grabadora de vídeo portátil de media pulgada disponible comercialmente en los Estados Unidos, un Sony Portapak” (Meigh-Andrews, 2006, p. 16).

Para Meigh-Andrews (2006, p. 16) parece ser que esta proyección, junto con la exposición que tuvo lugar en el 1963 en la galería Parnass, ha cimentado la reputación de Paik como el padre fundador del videoarte. Pero por otra parte, cabe observar que “un número de artistas e historiadores afirman que realmente el Sony Portapak no llegó a estar disponible en el mercado hasta 1968” (2006, p. 16). Por lo que los hechos relacionados con los detalles técnicos no están claros y en disputa. Lo que, para Meigh-Andrews parece estar claro es que, independientemente del equipo técnico que Paik utilizó para hacer la grabación, el artista mostró su primera cinta de vídeo en Nueva York en octubre de 1965.

Para muchos de los críticos e investigadores del videoarte, estos acontecimientos que se desarrollaron al inicio, en conjunto y con la disponibilidad de equipos de grabación de vídeo de bajo coste, fueron acontecimientos críticos y utópicos en el desarrollo de una nueva forma de arte. Dentro de los escasos años en las que tuvo lugar su introducción, el *video-recorder* portátil tuvo un impacto considerable, que fortaleció a los artistas, políticamente activos, tanto de forma individual como en grupos, para luchar en contra del monopolio del sistema de emisiones de televisión de una sola dirección. (Meigh-Andrews, 2006, p. 16)

La introducción del *videotape recorder* y el reproductor en 1965 proporcionó el potencial suficiente para creación de producciones alternativas, proporcionando las herramientas necesarias y poniéndolas al alcance de los artistas de forma individual, pero, por otro lado, “el cuerpo del videoarte posterior a 1965 fue profundamente influido por la obra de unos artistas que se habían apropiado de la televisión como icono e instrumento en los años anteriores a 1965” (Hanhardt, 1990, p. 71). Por lo que el vídeo se convierte, en poco tiempo, en un soporte muy atractivo para artistas como Dan Graham, Bruce Nauman, Joan Jonas y John Baldesari que encontraron en el vídeo “su capacidad de transmitir imágenes instantáneamente además de su relativa asequibilidad” (Rush, 2002, p. 83).

El vídeo para alcanzar su autonomía, para constituirse en objeto y en práctica independiente, tuvo que cortar ataduras umbilicales. Para desarrollarse, debió oponerse a la relación incestuosa que le tendía la institución televisiva...Es así como el vídeo militó en la cultura de la subversión, fue así como los artistas plásticos y operadores visuales hicieron de él un instrumento indagatorio, experimental, para responder la insaciable espíritu de creación que comienza por la voluntad de revisar y de reinventar los lenguajes. (Olhagaray, 2002, p. 9)

La inmediatez es una característica clave y esencial para estos artistas preocupados por el tiempo y el instante. El vídeo graba y reproduce sin necesidad de manipulación como ocurre en el cine y es interesante la forma en la que los artistas utilizan reproductores de vídeo de forma simultánea, como es el caso de Paik, para recrear los estímulos visuales a los que se enfrenta el ojo humano y que intentan captar nuestra atención. Otra de las aportaciones de este soporte para los artistas es que “el vídeo podía permitirse una intimidad que generalmente no era posible con el cine” (Rush, 2002, p. 84).



Fig. 8 y 9. Nam June Paik, «Exposition of Music – Electronic Television», 1963

Como es el caso de los artistas Vito Acconci y Bruce Neuman que graban sus gestos y su propio cuerpo durante la creación. Pero Paik en 1963 ya había utilizado la televisión en su creación como, por ejemplo, en la galería Parnass de Wuppertal (Alemania) en la que llenó una sala de televisores con el fin de distorsionar la relación entre el espectador y el televisor.

A pesar de que las televisiones mostraban la misma emisión, las imágenes habían sido modificadas de formas diferentes (...) las imágenes emitidas por las televisiones fueron distorsionadas para reproducir imágenes con formas abstractas e incluso se modificaron las señales de audio. (Meigh-Andrews, 2006, p. 13)

Wolf Vostell en el mismo año utilizó monitores en su obra lo que supuso que, tanto Vostell como Paik, recontextualizaron el uso del monitor y también lo descontextualizaron al desubicarlo del hogar familiar en el que se había hecho presente. Con estas acciones se consiguió liberar, de alguna forma, a la televisión del control televisivo comercial. “La crítica del videoarte hacia la televisión fue la actitud dominante desde sus comienzos hasta mediados de los ochenta” (Rush, 2002, p. 85).



Fig. 10 y 11. Television –Décollage. Wolf Vostell, 1963

1. 2. 5. Experimentación tecnológica en vídeo aplicada a la creación artística

La empresa Sony, como se ha apuntado, fue la primera en llevar al mercado en 1967 la primera grabadora de vídeo analógica de media pulgada. La cámara y la grabadora formaban una unidad portátil, aunque estaba constituida por dos aparatos separados. Al año siguiente, en 1968 Sony Corporation lanza al mercado americano la Portapak de media pulgada, que no llegaría al mercado europeo hasta el año siguiente. De forma independiente a cualquier firma comercial, Eric Siegel desarrolla el sintetizador de imagen Processing Chrominance Synthesizer (PCS) y Nauman, “según, ciertas informaciones, vende el primer videotape de arte” (Dolls, 2010, p. 70). A un coleccionista europeo tras las exposición en la Nicolas Wilder Gallery de Los Ángeles.

Golard, durante este año, graba en vídeo las revueltas estudiantiles de París y muestra las cintas por la noche en una librería de París. “Al principio la tecnología del vídeo era muy poco estable y las diferentes máquinas y modelos existentes eran incompatibles entre sí” (Meigh-Andrews, 2006, p. 68). Las cintas grabadas en una máquina fabricada por una marca determinada no se podían reproducir en máquinas de otra marca diferente.



Fig. 12. Siegel. EVS Video Synthesizer, 1970

En 1969 surgen las U-Matic LB, desarrolladas por Sony como fruto de “largas investigaciones encaminadas a encontrar un sistema compacto y fiable para el registro de señales de vídeo en banda magnética” (Martínez, 1997, p. 73). El sistema U-Matic de tres cuartos de pulgada (3/4”) fue el formato “más generalizado de todos los formatos, destinado a usos semiprofesionales de televisión, vídeo-educativo, vídeo científico y *video-art*” (Dolls, 2010, p. 22).



Fig. 13. Cinta U-MATIC LB, 1969

Quizás el simple hecho de que “la novedad de los sistemas por vídeo separado nos coloca en un momento tecnológico de mayor desarrollo donde se optimizan rendimientos basados en la evolución de la tecnología” (Martínez, 1997, p. 73).

La pasión que muestran los artistas por la tecnología durante estos primeros años de desarrollo del vídeo “en buena medida es el causante directo de este hecho: analizan, exploran e investigan las posibilidades de la electrónica hasta el puro juego diletantista, cierto, pero así también descubren nuevas perspectivas de expresión” (Dolls, 2010, p. 72)

El vídeo muestra una dependencia de los desarrollos técnicos en el sector como ningún otro medio artístico. El cambio más decisivo desde la llegada del videoarte ha sido el paso de la imagen analógica a la producción digital, un avance técnico que, sin embargo, a menudo causa problemas de entendimiento en el observador del arte. La relación entre la técnica y la imagen se definía de forma clara en los inicios de la historia del vídeo. (Martin, 2006, p. 10)

Paik en 1969, junto al técnico Shuya Abe, Ed Emshwiller, Steina y Woody Wasulka y también Eric Siegel desarrollaron diferentes sintetizadores que permitían la manipulación de las imágenes de una forma directa. Siegel creó un sintetizador capaz de transformar la imagen de un vídeo y transformarla en formas caleidoscópicas, lo que produjo una transformación del lenguaje electrónico.

El sintetizador de Siegel es un dispositivo que convierte la escala de grises de una señal de vídeo (en este caso desde una unidad de reproducción de vídeo grabadora portátil) y transforma la tonalidad sobre la pantalla de un televisor en color. Este dispositivo, que se califica como un generador de efectos de vídeo procesa las imágenes de una cámara de televisión portátil durante la grabación real y las imágenes se transforman durante el proceso de pasar de la cámara a la grabadora de cinta de vídeo.

La cinta “sinestésica” de vídeo *Psychedelelevision* en color, realizada por Siegel con su equipo casero y que se exhibió en la galería Howard Wise de Nueva York en mayo de 1969, fue una pieza “tan creativa como las obras presentadas por artistas reconocidos y, de acuerdo con los críticos, fue el trabajo más sobresaliente de toda la muestra” (Youngblood, 1970, p. 313).

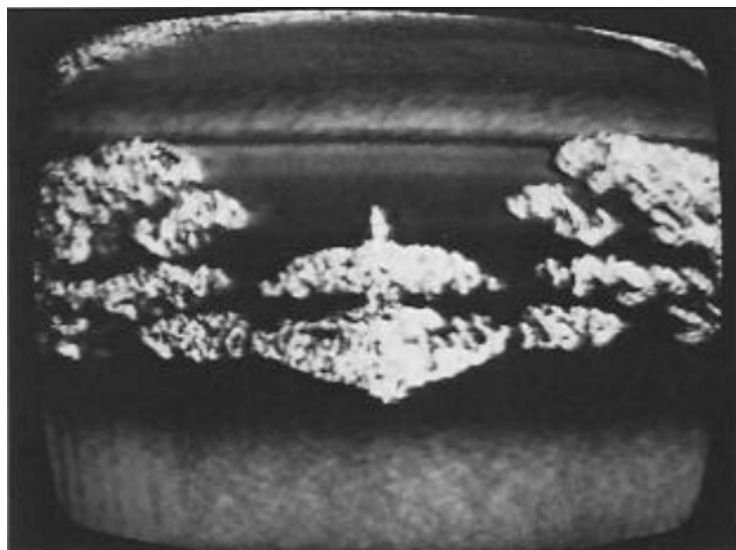


Fig. 14. Siegel. *Psychedelelevision*, 1968

El trabajo de estos pioneros es importante porque, además de la exploración del potencial del vídeo como medio de expresión creativo, “desarrollaron una gama de dispositivos, relativamente accesibles, de manipulación de la imagen para una práctica de vídeo alternativa” (Meigh-Andrews, 2006, p. 113). Por su parte, el matrimonio Vasulka a través de sus diferentes experimentos con dispositivos electrónicos, sobre imágenes de 288 líneas en la pantalla del tubo catódico, consiguieron una modificación de la imagen, que aparecía en el monitor, transformándola en imágenes sintéticas como una superficie de energía variable. Las imágenes que se generaban a través de los sintetizadores mostraban, en general, una tendencia clara a la abstracción; “el medio electrónico se tematizaba así mismo y el proceso de creación de imágenes que se desarrollaba en el interior de los aparatos se hacía reconocible” (Martin, 2006, p. 11).

La aparición los sintetizadores de la imagen debe observarse como un factor a tener en cuenta en la evolución del videoarte, ya que se produce el hecho de que los artistas se convierten en usuarios, generadores y productores de tecnología. Las investigaciones desarrolladas a nivel de imagen siguen a lo largo de los años y los artistas y, pronto también los técnicos de televisión, utilizarían las capacidades de creación que ofrecen las tecnologías que van surgiendo y que, además, “comporta, a la larga, una serie de consecuencias beneficiosas: la principal fue terminar con la inveterada prioridad del contenido sobre la imagen en los programas TV” (Dolls, 2010, p. 74).

Las aportaciones de mayor valía que se realizan en estos años se refieren al campo del *video-recorder*: los distintos soportes sobre los que se pueden operar, el Portapak, la introducción del color, los videosintetizadores, el vídeo-proyector, el *video-cassete*... Ahora se da un salto hacia el futuro de tal magnitud, que todavía hoy (...) no se ha acabado ni de llevar a todas partes ni de digerir. (Dolls, 2010, p. 75)

Para muchos críticos e historiadores del videoarte, todos los acontecimientos que rodean su nacimiento así como la “disponibilidad y el bajo coste de los *video-recorder* portátiles, fueron momentos utópicos y críticos en el desarrollo de una nueva forma de arte” (Meigh-Andrews, 2006, p. 16). A pesar de los pocos años de su nacimiento, el *video-recorder* portátil tuvo un impacto considerable, permitiendo a los artistas, políticamente activos (tanto de forma individual como en grupos) luchar en contra del monopolio corporativo del sistema de emisión unidireccional de la televisión.

A finales de los 60, el nuevo medio se había expandido firmemente en el movimiento artístico, a pesar de que le equipo de vídeo apareció, algo más tarde en los mercados europeos. La técnica del vídeo analógico permitía la modificación de la reproducción e incluso la creación sintética del material visual: durante la recepción de los impulsos eléctricos en el aparato, la escritura de las líneas de la imágenes podía ser dilatada, comprimida o manipulada proporcionándoles otra forma de impulsos adicionales. (Martin, 2006, p. 11)

1. 2. 6. Videoarte y TV en la década de 1960 a nivel internacional

VT is not TV: Es esencial recordar que VT no es TV: las cintas de vídeo no son TV a pesar de que se procesen a través del mismo sistema. La teletransportación de la información audiovisual no es el tema central en la producción de cintas sinestésicas, preferentemente, las propiedades únicas del VTS son explotadas estrictamente por su potencial gráfico. Hay que hacer una distinción importante entre las cintas de vídeo sinestésicas y el cine videográfico: Los artistas de la cinta de vídeo no tienen la intención de transformar su trabajo en cine. (Youngblood, 1970, p. 281)

Dentro del vídeo, como movimiento artístico, se intenta acotar su especificidad desde una perspectiva artística y desde un enfoque sociopolítico por lo que el videoarte, las galerías, las exposiciones de vídeo y las *videoperformances* se pueden combinar de alguna forma con el vídeo de guerrilla, el vídeo político y el vídeo sociológico. Como rasgo común de las diferentes piezas artísticas, que van apareciendo durante esta primera etapa del videoarte, muestran una tendencia hacia la oposición a los medios de comunicación y, en especial, hacia la televisión. Además, fomentan la creación de productos personales, de proporcionar un testimonio alternativo y personal, de un determinado instante, “en fin, la reconversión de receptor en emisor” (Dolls, 2010, p. 73).

Durante esta década de los 60, en Estados Unidos y Europa, se produjeron algunos intentos de fomento del videoarte a través de algunos canales de televisión, que facilitaron a los artistas el acceso a sus instalaciones y al equipo profesional. Una de las primeras iniciativas fue de la mano de la televisión pública de Boston que en el año 1967, a través de la Rockefeller Foundation, se concede una subvención a la WGBG-TV Boston para que “fomente la creatividad artística en la TV” (Dolls, 2010, p. 69). Bajo la

dirección de Fred Barzyk *Artists in Residence* permitió a los videoartistas Nam June Paik, Allan Kaprow, Otto Piene, James Seawright, Tomas Tadlock y Aldo Tambellini realizar el programa *El medio es el medio* (1969), que se llegó a emitir a todo el país y que supuso la “exhibición más amplia que la nueva práctica de videoarte ha recibido hasta el momento” (Rush, 2002, p. 92).

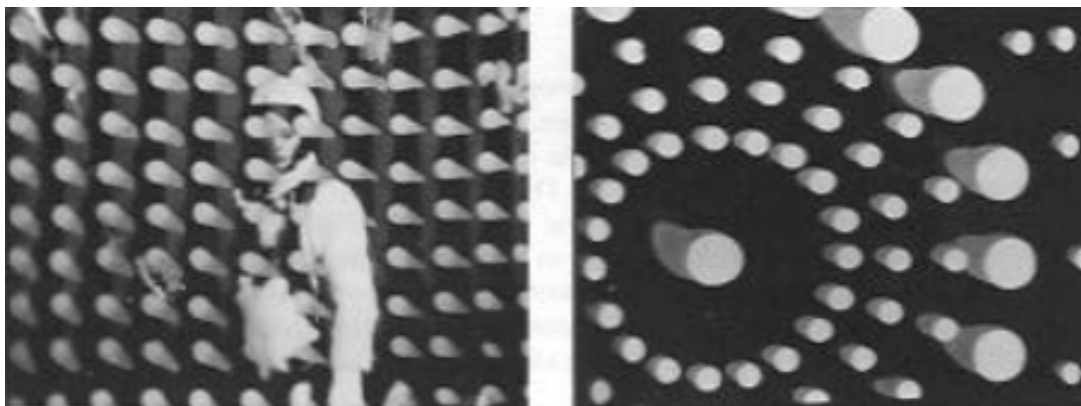


Fig. 15 y 16. Otto Piene: *Electronic Light Ballet*, 1969

Robert Zagone de la cadena pública de televisión de San Francisco (KQED), en mayo de 1968 dirigió dos segmentos de media hora de *West Pole* en la que se presentaba un concierto de rock de *The Sons of Champlin*. Un artículo de la revista *Rolling Stone* describió el espectáculo como algo más psicodélico que las películas *underground*. “Llevar a cabo algo así, sobre algo tan común y público como es la televisión, resultó ser una fuente de experiencias visuales virtuales sin precedentes y que supusieron el comienzo de unos nuevos conocimiento socio-técnicos, tras las técnicas que se mostraron en *West Pole*” (Youngblood, 1970, p. 281).

Zagone en su pieza *Videospace* (1968), a través de varias cámaras y la desintegración de imágenes y técnicas de *feedback* supo recrear un estado de sensación de sueño a través de la superposición de imágenes de un bailarín, *Untitled* (1968) “que parece una versión actualizada y animada del cronógrafo de *Muybridge*” (Rush, 2002, p. 92).

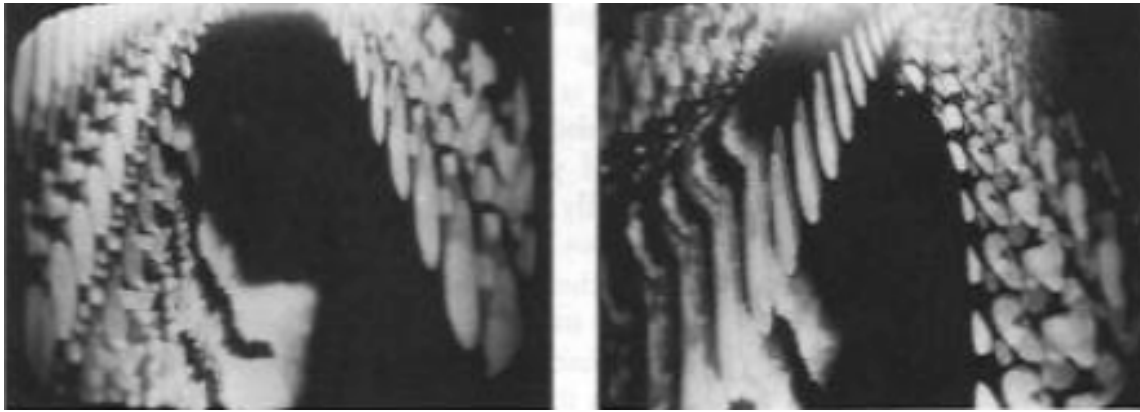


Fig. 17 y 18. Videospace. Zagone, 1968

En Europa, Ture Sjölander, Lars Weck y Bengt Modin produjeron *Monumento* (1967) que se trataba de un programa experimental de televisión que combina, a la vez, diferentes formatos y soportes desde fotografías en diapositivas, imágenes de vídeo y cintas de vídeo “en un proceso que distorsionaba las imágenes durante la transmisión de la imagen de la cinta a al televisor” (Rush, 2002, p. 92).

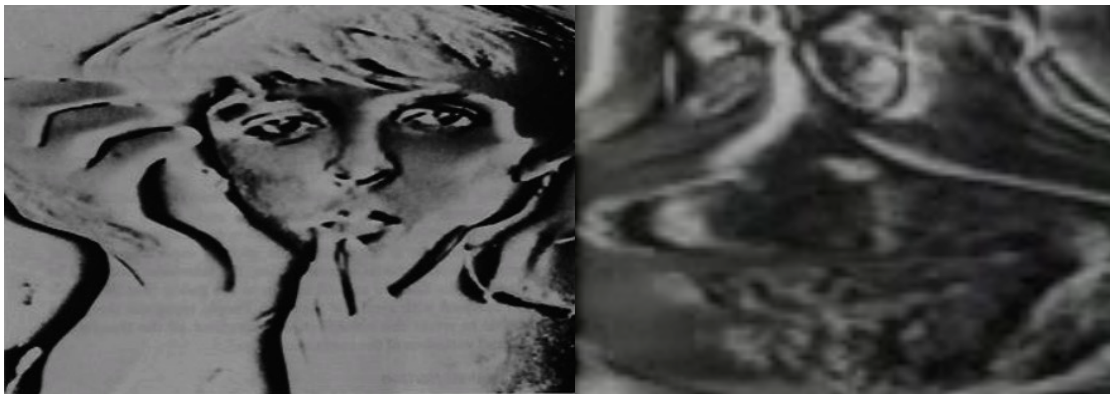


Fig. 19 y 20. Monumento. Sjölander, Lars Weck y Bengt Modin, 1967

En la producción de *Monumento* se aplicaron distorsiones de imagen durante el proceso real de transformación de la imagen del material original en señales de vídeo y, desde el escaneado, se producen señales electromagnéticas alteradas.

En principio, este proceso es similar a los métodos utilizados por Nam June Paik y otros, pero con la excepción de que el grupo sueco aplicó estas técnicas en una etapa temprana de la tecnología del vídeo, antes incluso de que existiera la información de la señal o de la cinta de vídeo. (Youngblood, 1970, p. 331)

1. 2. 7. El videoarte internacional en los años 70

En la décadas de 1960 y 1970 el vídeo se ha desarrollado, en gran medida, como una extensión del vocabulario de la pintura, la escultura y la *performance*. Completando su tarea a través de una negación necesaria del propio origen y de la naturaleza del vídeo, la televisión. A mediados de los años setenta, yo creía que al devolverle a este medio su base institucional e histórica y que se podrían desarrollar nuevas formas de expresión artística” (Birnbaum, 1986, p. 51).

Los acontecimientos que tuvieron lugar durante la década de 1960 tales como las protestas contra la guerra, los diferentes movimientos estudiantiles y el feminismo, entre otros, fueron de la mano de la primera fase del videoarte “que aconteció en una época de resurgimiento político y social y cuyos impulsos utópicos y de crítica experimental por igual se adentraron en la década de 1970” (Martin, 2006, p. 12). El vídeo durante esta década se mantiene como un soporte multidisciplinar que acoge en sí mismo diversos lenguajes artísticos y que sigue sin olvidar que su nacimiento tuvo lugar dentro de un contexto social complejo y que reaccionó contra él. Todas estas características se mantienen en la década de 1970 y el videoarte continúa en un “permanente conflicto con los crecientes medios de masas: televisión, cine y radio” (Martin, 2006, p. 12). Algunas de las características que definen a movimientos artísticos como el *body art*, *land art*, arte conceptual y arte de acción (contemporáneos al vídeo) tienen como puntos centrales “el debate conceptual sobre los modelos de tiempo y el espacio, así como en la visión del cuerpo humano como material artístico” (Martin, 2006, p. 12).

1. 2. 7. 1. Tecnología y experimentación tecnológica aplicadas a la creación artística internacional en vídeo en 1970

A principios de 1970, los artistas se vieron atraídos por la tecnología de vídeo ya que les permitía la posibilidad de la reproducción instantánea, la grabación de imagen y sonido y, además, les ofrecía la posibilidad de volver a grabar y borrar como un proceso creativo, “los artistas habían comenzado para explorar las posibilidades y el potencial de la Portapak” (Meigh-Andrews, 2006, p. 163). Un equipo compuesto por el conjunto de

cámara, grabadora y batería portátil, que era relativamente barato (aproximadamente unos 2.000 dólares) y muy sencillo de operar. Su portabilidad y facilidad de operación hacen que sea ideal para el uso de un operador individual y a los artistas les permitiría trabajar por su propia cuenta en la intimidad de sus estudios, sin la necesidad de un equipo técnico para manejar los equipos o de tener que utilizar sistemas potentes de iluminación.

Según Meigh-Andrews (2006, p. 163) en 1970, Sony introdujo el CV2100, (aunque otros autores como Dolls lo sitúan en 1968), independientemente de una u otra fecha de comercialización, a pesar de que tenía 625 líneas no tenía servo del cabestrante; lo que significaba que una cinta grabada en un determinado equipo tenía que ser que ser rediseñada para que pudiera funcionar en otro. En 1972, la Sony Corporation lanza al mercado internacional el *video-cassete-recorder* de $\frac{3}{4}$ de pulgada, “las funciones del aparato fueron ampliadas para reproducir, rebobinar y bobinar” (Martin, 2006, p. 10). Y empieza a “estar normalizado el empleo del *video-tape-recorder* de media pulgada tanto en las transmisiones de TV por cable como en las de TV por radiofonía” (Dolls, 2010, p. 77).



Fig. 21. Sony CV2100

En 1973 la Sony Corporation y la Advent Company lanzan un sistema de proyección de cinta de vídeo en color y con un precio relativamente económico, ese mismo año Panasonic presenta “el primer sistema de montaje electrónico de cinta de vídeo de media pulgada” (Dolls, 2010, p. 78).

En el año 1973 se lanzó la conocida Sony Rover; una máquina que grababa las cintas en un formato estándar. De manera que, la Portapak, destinada al mercado norteamericano y japonés fue fabricada con el estándar americano de 525 líneas (US 525-line) era incompatible con el Reino Unido y el resto de países europeos, “lo que produjo aún más complicaciones y obstaculizó el intercambio transatlántico de cintas” (Meigh-Andrews, 2006, p. 69).

Técnicos, ingenieros y pioneros de la informática se comprometieron con las nuevas tecnologías y colaboraron con los primeros videoartistas para explorar las formas estéticas del vídeo abstracto. Artistas e ingenieros “trabajaron juntos para construir dispositivos nuevos que no estaban disponibles en el mercado, generalmente para la manipulación de la imagen a través del *feedback*, *delay* y *layering*” (Spielmann, 2006, p. 62). Eric Siegel presenta en 1970 su sintetizador EVS (Electronic Video Synthesizer), se trata de uno de los primeros sintetizadores de tipo directo, es decir “que no opera sobre imágenes registradas ópticamente (con la cámara) sino que genera electrónicamente formas abstractas o geométricas colorizadas” (Bonet, 2010, p. 121).

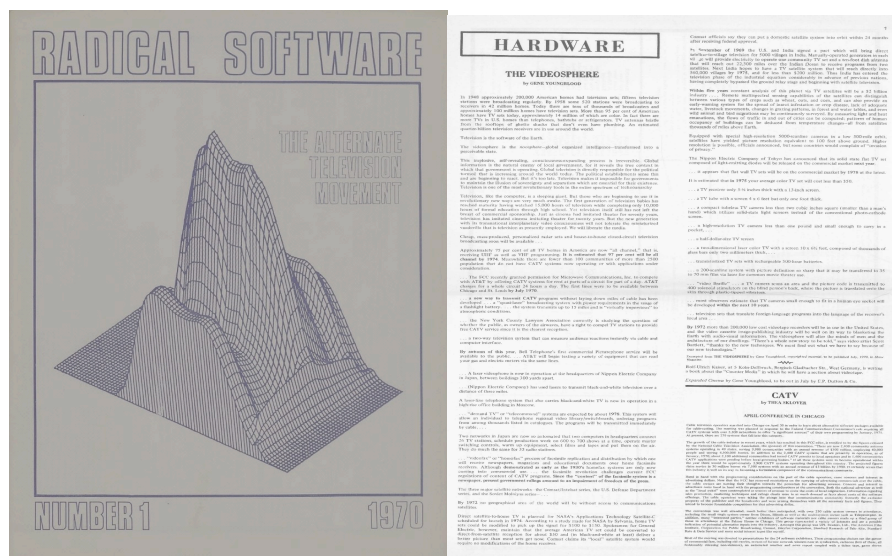


Fig. 22 y 23. Radical Software. Nº1, 1970

También durante este año se publica Expanded Cinema de Youngblood, el primer libro especializado en el tema vídeo y que habla de tecnología de vídeo y también se publica

Radical Software “la que se considera la primera revista especializada en el tema vídeo” (Dolls, 2010, p. 72). Dirigida por I. Schneider y B. Korot. *Avalanche* es otra publicación que presta atención al vídeo como tecnología y soporte artístico.

Stephen Beck construyó, entre 1970 y 1972, otro sintetizador de características similares al de Siegel, el Direct Video Synthesizer. Otros modelos de sintetizadores de imagen fueron desarrollados por Dan Sandin, Ruth y Etra, Walter Wright y Marcel Dupouy y además de las creaciones independientes, también aparecen sintetizadores desarrollados por firmas comerciales como Dolphin Scanimate Spectron EMS, Chrominoconotron, etcétera. “De estos el más sofisticado es el Dolphin Scanimate, que han utilizado entre otros, Ed Ermswiller, Keith Sonnier y Walter y Jane Wright” (Bonet, 2010, p. 121).

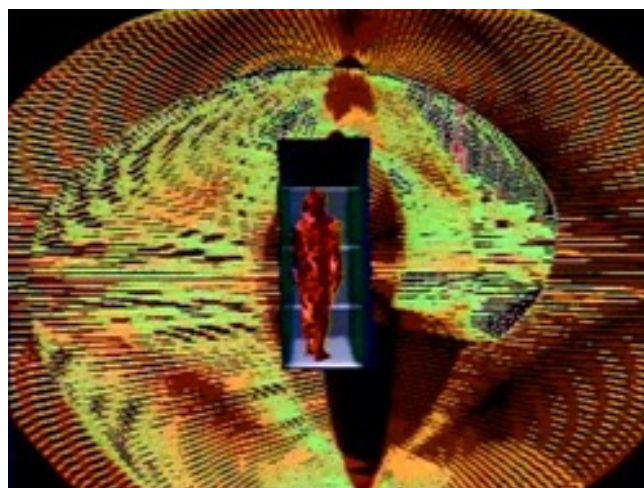


Fig. 24. Ed Emshwiller. *Scape-Mates*, 1972

En la década de 1970 algunos artistas realizaron imágenes electrónicas parcialmente digitales, hasta que a finales de la década de 1990 el almacenamiento numérico de datos en conjuntos reemplazó ampliamente la grabación de material audiovisual en cintas magnéticas. Este fue el paso final para la separación definitiva de la realidad cotidiana y la entrada en el campo de las simulaciones en la elaboración de imágenes. (Martin, 2006, p. 11)

Además de utilizar el vídeo para criticar la televisión, varios de los videoartistas precursores estaban más interesados en la experimentación con los recursos técnicos que proporcionaba la tecnología y “crearon medios de expresión innovadores que usaron otros artistas y de los cuales se apoderaron los medios comerciales y la publicidad” (Rush, 2002, p. 90). Ed Emshwiller, además de ser pintor expresionista abstracto, cineasta y profesor, destacó por las investigaciones que desarrolló en cuanto a las posibilidades de creación que proporcionan los sintetizadores de vídeo y los sistemas informáticos como demostró en *Scape-Mates* en 1972 o con *Termogénesis* en ese mismo año, en colaboración con Robert Moog, el creador de los sintetizadores musicales del mismo nombre.



Fig. 25. Sandin. Spiral PTL, 1973

Dan Sandin fue otro de los artistas que aportó innovación a la tecnología y desarrolló un procesador de imágenes en 1973, el denominado PI, que es “un ordenador analógico para el tratamiento de imágenes en vídeo” (Rush, 2002, p. 91). Sandin utilizó PI para crear su pieza *Spiral PTL*, en la que una espiral se mueve al compás de piezas musicales electrónicas y el ruido producido por agua. Keith Sonnier usó el Scanimate, un escáner primitivo con el que creó *collages* de imágenes de carácter sensual. Sus obras *Pie pintado: luz negra* de 1970 como *Bayeta de color* 1973 “muestran una amplia experimentación formal con la luz y el color” (Rush, 2002, p. 91).

El matrimonio compuesto por Steina y Woody Vasulka destacaron como innovadores tecnológicos y crearon dispositivos para artistas, desde el punto de vista del

procesamiento digital y el tratamiento electrónico de imágenes; “Steina y Woody Vasulka son dos de los videoartistas más prolíficos e importantes que han experimentado con tecnología de manipulación de imágenes en los Estados Unidos” (Meigh-Andrews, 2006, p. 123). El matrimonio Vasulka exploró las posibilidades que ofrecía la tecnología del vídeo y su funcionamiento a través de energía eléctrica para estudiar de qué forma se organizaba en voltajes y frecuencias. Estos artistas experimentaron con el soporte vídeo de una forma muy diferente a lo que hacían los ingenieros de la televisión comercial. Los Vasulka buscaban en la experimentación otras formas de creación a través del vídeo y ver qué les ofrecía este soporte, mientras que para los ingenieros de la televisión convencional a través de la experimentación buscaban simplemente, la mejora de la transmisión de la imagen.

“En cierto sentido, los Vasulka personifican la noción de que el videoarte era a la televisión lo que la pintura de estudio a las primeras imágenes publicitarias dibujadas o pintadas” (Rush, 2002, p. 91). Ellos transformaron lo aparentemente cotidiano en algo sofisticado, como ocurre en su obra *Home* (1973). A través de la superposición de capas realizaron una especie de homenaje electrónico a Magritte con su *Golden Voyage* (1973). Los Vasulka inventaron nuevas formas de manipulación de las imágenes con técnicas de color y una distorsión de las imágenes que alteraba la percepción de los espectadores de una forma electrónica y consiguieron lo que años atrás artistas de la pintura habían hecho con el puntillismo (lo se podría denominar el pixel en la pintura) y el impresionismo a través del juego de luces.



Fig. 26. Golden Voyage. Vasulka, 1973

Los Vasulka han explorado el potencial de vídeo a través de un amplio trabajo que busca sentar las bases de un nuevo lenguaje electrónico para explorar y definir las fronteras del espacio digital y televisivo" (Meigh-Andrews, 2006, p. 124). Woody Vasulka debido a su fascinación por la imagen electrónica decidió abandonar el cine y migrar al vídeo a finales de los 60:

La idea de que se puede tomar una foto y ponerla a través de un cable y enviarlo a otro lugar, se puede transmitir desde un lugar a otro, esta idea de una trascendencia definitiva, mágica; una señal que se organiza para contener una imagen. Esto no fue un gran decisión, estaba claro para mí que no había una noción utópica de esto, era un sistema radical y por lo que no era cuestión de decidir que era. Además no tuve mucho éxito en la realización de películas y no tenía nada que decir con el cine. Este nuevo medio estaba abierto y libre y simplemente, te permiten trabajar sin un tema. (Vasulka, 2006, p. 124)

Nam June Paik contribuyó en el videoarte en sus múltiples facetas como artista pero además colaboró con su sintetizador Paik/Abe, para la manipulación de imágenes y retoque de color junto con el ingeniero Shuya Abe. *Suite 212* (1975) es una especie de bloc de notas de Paik en su estancia en Nueva York, un *collage* visual de colores alterados e imágenes manipuladas que supuso el comienzo de sus investigaciones sobre las posibles manipulaciones electrónicas de las imágenes mezclando imaginiería y cultura. “Este monumental collage electrónico de imágenes alteradas, resaltadas por colores vertiginosos, creó el marco para las posteriores investigaciones de Paik sobre imaginiería y cultura” (Rush, 2002, p. 92).



Fig. 27. Paik. Suite 212, 1975

El videografismo más tradicional y formalista (en el sentido clásico del término) se manifiesta en la abstracción, los mandalas, el psicodelismo” (Bonet, 2010, p. 121). Estos artistas, que destacaron por la utilización de los medios técnicos, tienen como principal base la utilización del sintetizador de tipo directo y según parece ser, la mayoría de estos artistas que producían fundamentalmente este tipo de obras, sufrieron un reproche muy común ya que “que cuando has visto unas cuantas ya has visto todas (...) pero no deja ser una valoración muy superficial“ (Bonet, 2010, p. 121). Lo que sucede es que en la dimensión temporal del *video-tape* formas colores y variaciones electrónicas se muestran en un repertorio aparentemente limitado, artificial, uniforme y tópico.



Fig. 28. Sonnier. TV In and TV Out, 1972

Otro aspecto frecuente es el de la subordinación de la imagen respecto al sonido y el mismo contenido sonoro se vuelve muchas veces en cliché: “ragas indias, rock discotequero, música cósmica, sinfonismos pop...la invitación al viaje termina siendo poco atractiva” (Bonet, 2010, p. 121). De hecho, “los vídeos de este periodo, son a veces torpes, en ocasiones demasiado serios y otras veces incluso cómicos” (Turim, 1990, p. 336). Si se consideran desde el punto de vista de la manipulación de imágenes, destacan por su evocación al futuro. Los artistas escogían imágenes para personalizarlas, para humanizarlas o marcarlas como firmas de autorretrato. Este tipo de obras “representan las contradicciones operativas entre el arte del pasado y la tecnología del presente y futuro” (Turim, 1990, p. 336).

Este tipo de videografismo se ha convertido, hasta cierto punto en una imagen estereotipada y falsa, espectacular y banal, del llamado *video-art*, llegando a ser identificado exclusivamente con él bajo la excusa de la especificidad de la imagen electrónica, es decir, absolutamente generada por procedimientos electrónicos. Probablemente, una mayor definición del sector vídeo acabará con esa manía de tomar la parte por el todo y esta forma particular de videografismo quedará como lo que es, un área muy concreta. (Bonet, 2010, p. 121)

De estos primeros años de la década de 1970, Dolls (2010, p. 79) hace una reflexión y destaca que aquellos que en la fase anterior eran denominados videoartistas se han convertido en esta etapa en videotrabajadores, es decir, “dejan de afrontar su adscripción al medio vídeo desde un ángulo exclusivamente especulativo, para adoptar un enfoque mucho más enraizado en la sociedad”. Durante esta primera mitad de la década de 1970 surgen numerosos grupos, colectivos y equipos dedicados proporcionar “testimonio social” y, además, se fundan centros de apoyo técnico cuyo acceso es abierto y departamentos universitarios especializado en su promoción y análisis teórico, incluso se ponen en marcha varias distribuidoras de productos de vídeo. Ahora al *desartistizarse*, en parte, “el vídeo empieza a entrar en un estadio que se puede calificar de comunitario; el videoarte deja sitio al vídeo-comunicación”.

Las imágenes mediáticas de la década de 1970 mostraban una calidad estética dependiente de las posibilidades técnicas de los medios: “las cintas retransmitían imágenes escurridizas, toscas y en ocasiones vibrantes” (Martin, 2006, p. 12). Las imágenes en blanco y negro quedaban cubiertas por una especie de halo oscuro y las cintas que ya eran en color mostraban un color muy poco natural. Además, las producciones de los setenta se caracterizan por una falta de nitidez, pero como característica positiva estaba la inmediatez “tan ansiada por los artistas” (Martin, 2006, p. 12). En ocasiones el recurso de la falta de nitidez se añadía, por parte de los artistas, para otorgar autenticidad a las piezas documentales, ya que desde los convencionalismos estéticos que regían esa época, las grabaciones borrosas eran propias del periodismo fotográfico y las imágenes verdosas eran una característica de las grabaciones nocturnas propias de las misiones militares. Las cintas más antiguas de esta década se caracterizan por este efecto borroso, por la falta de madurez del soporte.

En la mitad de la década de 1970 “empezó a refinarse el montaje y los efectos técnicos,

tales como la transición gradual de una imagen a otra y la mezcla de imágenes empezó a proliferar” (Martin, 2006, p. 13). El cambio tecnológico que experimentan las piezas de vídeo reside en que superan el viejo mito de que los medios televisivos son inalcanzables para la mayoría dada la complejidad del funcionamiento y es que “hay una serie de gente que, en vez de encasillarse en el *ghetto* elitista de costumbre, coge su utillaje vídeo (...) y lo pone al servicio de la comunidad” (Dolls, 2010, p. 79). Durante estos primeros años se podría calificar al vídeo como “Anti-TV”, principalmente en lo referido a los actores de la comunicación y el rol que desempeña cada uno en el proceso ya que “resultan radicalmente antagónicos” (Dolls, 2010, p. 79).

1. 2. 7. 2. La edición de vídeo en la creación videoartística internacional

Como las grabadoras se fueron estandarizando y cada vez fueron vez más fiables, la edición de vídeo se convirtió en algo factible. A pesar de que al principio la edición era una operación bastante inestable, incluso si se intentaba editar directamente desde la cámara “que básicamente era pausar la cinta entre las tomas y si se estaba grabando un evento en directo, tratar de adivinar cuándo iniciar y detener la cinta” (Meigh-Andrews, 2006, p. 69).



Fig. 29. Sony 3670, 1974

En 1974 Hall y Hopkins propiciaron el acceso a algunas capacidades de la edición de vídeo a través de una grabadora de vídeo de ½ pulgada (una Sony 3670) y un mezclador de sonido. Los usuarios curiosos de esta capacidad tuvieron que proveerse de su propia Portapak y con un consumo de tiempo considerable y a través de un método no muy correcto, les fue posible organizar las secuencias de las grabaciones originales, acortar escenas y eliminar secciones no deseadas de imagen o sonido, así como añadir recursos adicionales y sonidos.



Fig. 30. Bill Viola, 1975

La técnica requería que un usuario hiciera retroceder tanto la cinta de origen (el material original) y la cinta máster (la cinta en la que la nueva grabación iba a ser registrada) al menos diez segundos (llamados *pre-roll*) y, a continuación, utilizando un cronómetro y el contador mecánico de la grabadora de vídeo y apretar el botón *record* en el momento preciso en el que la nueva grabación debía comenzar, o sea, “un proceso tedioso con unos resultados que con frecuencia resultaban ser decepcionantes o indiferentes” (Meigh-Andrews, 2006, p. 70). El vídeo Portapak tuvo su marco de referencia en 1975 y era una imagen de baja resolución que “no se podía editar sin dejar huellas” (Turim, 1990, p. 335). El tipo de vídeo que desarrollaban los artistas desde un punto de vista estrictamente técnico se encontraba a un nivel bastante deficiente. Este mismo año, tras la investigación sobre el funcionamiento y la disponibilidad de diversos sistemas de edición de vídeo, la

beca que la Asociación de las Artes de Londres (GLAA) ofreció a Hall y Hopkins para diseñar una funcionalidad de edición de vídeo automática, a la que ellos llamaron la Fantasy Factory. Sony había lanzado recientemente (como se ha comentado) el sistema U-Matic LB, en 1969, como fruto un sistema más robusto de 3/4 pulgadas de vídeo *casete* de color para el mercado industrial (pero no de retransmisión). Hall y Hopkins trabajaron con el videoartista e ingeniero Richard Monkhouse y diseñaron una interfaz que permitía una edición precisa directamente desde una máquina de 1/2 pulgada. El sistema U-Matic pronto se convirtió en el sistema preferido por los usuarios independientes y *non-broadcast* y permaneció así hasta bien entrada la década de 1980. Fantasy Factory continuó siendo uno de los pocos sistemas de post-producción de vídeo de acceso abierto en Londres pero, “con la llegada del sistema de edición de vídeo a través del ordenador de 1990, su base de clientes se fue erosionado gradualmente” (Meigh-Andrews, 2006, p. 70). Hall y Hopkins siguieron trabajando con el vídeo en estrecha colaboración y participaron en diversos proyectos independientes y producciones.

1. 2. 7. 3. Tecnología aplicada a la videoinstalación: la tecnología Feedback

La configuración de la Portapak también hizo posible la conexión de la unidad directamente a un monitor de vídeo en blanco y negro (o mediante el uso de la convertidor de RF incorporado conectado a un receptor de TV doméstico), lo que permitió monitorizar en vivo la imagen y el sonido, así como facilitar la reproducción instantánea de la grabación. Este aspecto de circuito cerrado era también un aspecto muy atractivo para los artistas y fue la base de numerosas instalaciones, ya que además de proporcionar la posibilidad de la llamada *videofeedback*, logrado al conectar una cámara de vídeo en directo conectada a un monitor que reproducía lo que recogía la cámara. “Este fenómeno fue explorado y desarrollado por artistas de este periodo que estaban especialmente interesados en la imaginería no-representacional” (Meigh-Andrews, 2006, p. 168).

La tecnología *feedback* (llamada también *closed circuit instalation*) se convirtió en un sistema muy utilizado en el ámbito artístico y del videoarte ya que permitió a los artistas capturarse a sí mismos y el medio electrónico funcionaba como observador. Por una parte estaban los proyectos en los que las imágenes se transmitían en directo y por la otra en las que se almacenaban y se exhibían a través de un monitor conectado a un reproductor de cinta “generalmente en cintas monocanal por monitores que creaban una presencia propia en el lugar” (Martin, 2006, p. 12).

La re-grabación de la imagen de vídeo también fue una técnica mucho más explotada por los artistas que trabajan con vídeo de no-emisión en una etapa temprana, como es el caso de Joan Jonas. En su mayor parte, este tipo de trabajos fueron producidos fuera del ámbito televisivo con una técnica de baja calidad y las grabaciones, por consiguiente, fueron consideradas por los expertos de la industria televisiva como no aptas para su emisión. Pero por otra parte, hay que tener en cuenta que muchas de estas cintas eran deliberadamente críticas con la industria televisiva desde un punto de vista ideológico, político y/o estético y en muchos países los videoartistas “tomaron una posición crítica hacia la televisión y buscaron estrategias alternativas tanto para la producción como para la distribución” (Meigh-Andrews, 2006, p. 168).



Fig. 31. Acconci. Command Performance, 1974

1. 2. 7. 4. Vídeo Conceptual y narraciones personales, a nivel internacional, de los años 70

Parece innegable que muchas de las primeras cintas realizadas por artistas fueron concebidas de una forma reflexiva y siempre teniendo en cuenta las propiedades específicas que proporcionaba el vídeo y que lo distinguía del cine, la pintura, la escultura y la *performance*, este aspecto que define a las primeras cintas estaba estrechamente relacionado con otras disciplinas que se produjeron al mismo tiempo (escultura minimalista, arte conceptual, *body-art* y *performance*) y que reducen la producción artística a la esencia de las herramientas y que cuestionan el proceso del arte. La historia del vídeo puede haber aislado los aspectos reflexivos de la primeras cintas “para enfatizar las propiedades del vídeo, pero estas tendencias en vídeo forman parte de un extenso discurso estético en muchas de los *art media*” (Sturken, 1990, p. 116).

Artistas como Vito Acconci, Joan Jonas, Bruce Nauman, Keith Sonnier, entre otros, añadieron el vídeo a su repertorio de medios, no con la intención de cambiar la televisión y conseguir un efecto directo de cambio social, pero sí con un interés de cambiar el estándar de la relación que se producía entre el espectador y el artista y a su vez, deshacer el criterio de arte comercial que se había adoptado en todo el mundo. Estos artistas estaban interesados en el cambio. En ambos contextos, la novedad del vídeo como medio, su relación con la televisión, la tecnología y su reproductividad “lo convirtieron en una herramienta radical, a través de la cual conseguir sus objetivos” (Sturken, 1990, p. 117). El vídeo supuso para los artistas el medio con el que explorar esas ideas desde un punto de vista ideológico y estético, su materialidad y su relación con la televisión inevitablemente “lo convirtió en una herramienta ideológica para el arte mundial” (Sturken, 1990, p. 117).

Bill Viola en sus investigaciones “se ha centrado en la representación propia, pero sin llegar a la significación o a la narración” (Duguet, 1991, p. 67) y utiliza el vídeo como un soporte personal y con una gran capacidad expresiva de experimentación y que empezó “su larga exploración de la identidad psíquica y espiritual en sus vídeos de los años setenta y ochenta” (Rush, 2002, p. 107). En 1973 con *Information* ya utiliza la cámara con sus posibilidades electrónicas y en esta pieza aprovechó un fallo técnico de la cámara para producir una secuencia de imágenes controladas desde fuera de la cámara.

Bill Viola trabaja mucho sobre la visión. Se podría decir que sobre la visión en los dos sentidos: el sentido metafórico de la visión, imaginario, de alucinación como en *Chott el-Djerid*, pero también en su sentido científico, en un sentido de percepción: ¿Qué es el acto de ver? Uno de sus proyectos es hacer ver el ver. Se trata no de mostrar muchas cosas sino de centrar la atención en el acto de la visión. (Duguet, 1991, p. 67)



Fig. 32. Viola. *Chott el-Djerid*, 1979

Los conocimientos de Viola en música y acústica hacen de su trabajo una exploración del sonido y su combinación con la imagen en la que destaca sus contrastes de luz y oscuridad. En Viola se aprecia un interés por el misticismo oriental: “hay un tiempo místico (...) del que me di cuenta y que realmente me ha ayudado y guiado cuando comencé a trabajar con vídeo” (Viola, 1991, p. 69). Además de este misticismo, en la obra de Viola, se puede observar un interés en “los conceptos del yo y el abandono del yo, fundamentales para el misticismo oriental” (Rush, 2002, p. 107). Desde sus obras iniciales como *Una Jarrita no diaria* de 1975 juega con los reflejos de sí mismo, en este caso su imagen se refleja en una taza de café que va desapareciendo según bebe de ella.

El cuerpo como arte, el arte *performativo*, el feminismo y la identidad sexual se convierten en algo constante durante esta década. El cuerpo como concepto artístico sufre

de distintas variaciones y liberaciones en diferentes direcciones desde la década de 1950, en la que la creación a través de y con el cuerpo humano de la mano de Yves Klein, John Cage, Gutai y el arte de acción, desarrollado por el movimiento Fluxus, los *happening* y las ideas de Joseph Beuys “cada hombre es un artista. Unifican el arte y la vida. Sin embargo, la suposición de que el arte y la vida confluyen difícilmente se cumple” (Martin, 2006, p. 13). Todos estos conceptos y disciplinas evolucionan y a partir de los años 70 algunos artistas rompieron el concepto de unión entre vida y arte para desarrollar una forma de *performance* de concepción e independiente de la causalidad, ya que consideraban el cuerpo humano como material estético que incluso se podría transformar y convertirse en un espacio de proyección o un indicador de procesos mentales. El vídeo, por tanto, se convirtió en un instrumento constructivo de las acciones y algunas de las primeras exploraciones de videoarte procedían de artistas “que ya practicaban sus propias formas de arte conceptual y minimalista, con fuertes influencias del *performance art*” (Rush, 2002, p. 93). Incluso se podría llegar a decir que una buena parte de esas piezas se podrían considerar piezas de archivo de acciones *performativas* o lo que llegaron a ser piezas *performativas* mixtas.

John Baldessari es un artista californiano conceptual que utilizaba la lengua y la fotografía como la base de producción de su obra. A principios de los 60 realizó una serie de piezas en vídeo en blanco y negro y extendió su producción hasta principios de los 70 siempre “manteniendo su conceptualismo pero no una producción cuidada” (Horsfield, 2006, p. 10).



Fig. 33 y 34. Baldessari. *I am making art*, 1971

Cabe destacar *I am making art* (1971) en la que el artista se graba así mismo con un aspecto desaliñado y repite constantemente el título de la obra que está grabando, durante casi veinte minutos y describe (hasta rozar el ridículo) las pretensiones del arte que se define en sí mismo como un arte serio y en la que parece que se refiere al expresionismo abstracto e incluso se refiere de una forma indirecta al arte *performativo*.

Baldessari Sings LeWitt (1972) es una cinta de humor en la que el artista aparece cantando párrafos de *Sentences on Conceptual Art* (de Sol LeWitt), el conocido texto que esbozó los perímetros del arte conceptual y diferentes melodías populares como, por ejemplo, *Tea for Two*.

Howard Fried es otro de los artistas vinculados al conceptualismo y con su serie *Inside the Harlequin* “se anticipó al trabajo de Mathew Barney en casi veinte años” (Rush, 2002, p. 93). La serie incluye proyecciones multipantalla y Fried escala las paredes del estudio en donde se estaba realizando las proyecciones, presentando su estudio como un territorio que hay que explorar y conquistar.



Fig. 35 y 36. Fried. *Inside the Harlequin*, 1971

Vito Acconci va más allá del arte *performativo* y a través de su obra intenta explorar el lugar que ocupa el propio cuerpo en el arte y dentro de la propia vida en sí misma. Acconci convirtió la línea entre lo real y lo simulado “en algo raído” y consiguió

desestabilizar la línea entre lo real y lo simulado “haciéndonos creer que los ojos ya no son una estrategia en la que confiar para la supervivencia“ (Elwes, 2005, p. 25). Para ello, grabó varios vídeos, en blanco y negro, en el que se situaba dentro de una caja o en un rincón de la habitación jugando con los espacios. Acconci demostró estas dimensiones cuando tomó el vídeo como medio y como forma y además consiguió crear un espacio íntimo en el que era capaz de controlar a los espectadores dentro del espacio que el mismo creaba y era capaz de controlar también el espacio que está dentro de los espectadores “con lo que temática o dramatiza en términos específicos mediáticos la erupción de la televisión dentro del espacio privado” (Spielmann, 2008, p. 141).

Para conseguir este tipo de efectos, Acconci situaba la cámara en una posición frontal a él mismo y miraba directamente a la cámara provocando un juego de *voyaurismo* del espectador hacia al artista y un reto del artista hacia el espectador “de este modo manufactura o refleja la falsa sensación de intimidad del medio” (Rush, 2002, p. 96). En su obra *Tema Musical* de 1973 apela directamente al espectador desde una sofá para que el público se una a la acción.

En 1971 en *Llenarse* se fuma un cigarrillo mientras remite sin cesar “te quiero dentro de mí” intentando seducir al espectador. Se podría decir que Acconti con su obra apela directamente al ego, a la necesidad de las celebridades a serlo, de la obsesión de fama alimentada por las fórmulas televisivas.



Fig. 37 y 38. Theme Song. Acconci, 1973

En las performances con la presencia de público o en lugar público, el vídeo cumplía igualmente una función mediática central y Vito Acconci en su obra *Following Piece* (1969) persiguió a diferentes personas en Nueva York, de forma aleatoria, durante 23 días. El objetivo de esta pieza era el de documentar, a través de las imágenes grabadas, las estructuras socioculturales distintas y diferentes comportamientos humanos pero que estas imágenes también “demuestran la categoría mediática de la vigilancia y el aspecto voyeurístico que integran una parte importante de este concepto” (Martin, 2006, p. 14).

Si Acconci demostró la falta de intimidad que la televisión hace de la imagen, desde una perspectiva masculina, en los años setenta varios artistas mostraron la representación de la mujer en la televisión, el cine y la pornografía. Bajo el grito de guerra que se extendió durante la década de 1970 de “lo personal es político” hizo posible que la perspectiva femenina formase parte del discurso artístico. “Las cuestiones de género, sexualidad (homosexual y heterosexual) y el papel de la mujer en el arte y la sociedad se hicieron ubicuas en el panorama artístico” (Rush, 2002, p. 96).

Joan Jonas ha sido muy reconocida tanto por la amplitud de su obra como su trabajo de *performance* y ha conseguido ser capaz de definir la complejidad del soporte en vídeo con fines artísticos. “Joan Jonas juega con la ontología de la fragmentación del cuerpo en sus *performances* en vídeo” (O’Dell, 1990, p. 146).



Fig. 39 y 40. Vertical Roll. Jonas, 1972

Avance vertical (*Vertical Roll*) en 1972, muestra una imagen distorsionada que aparece de arriba a abajo de una forma constante, utiliza el recurso de la repetición de forma constante como recurso en las coreografías. Jonas siempre aparece en el vídeo de una forma fragmentada, sólo la cara, el vientre, las piernas y sale interpretando una danza del vientre como si se tratase de una estrella de cine, pero su imagen se distorsiona. Además, ella aparece moviendo una cuchara de una forma obstinada, quizás intentado desorientar al espectador o mostrando su rabia, esta acción también podría interpretarse como una metáfora de la vida doméstica.

Jonas hace lo mismo que Acconci y altera la perspectiva como por ejemplo, en *Izquierda, Derecha* (1972) en la que la artista aparece repitiendo “esta es mi izquierda esta es mi derecha” confundiendo al espectador que ya no sabe cuál es la derecha y la izquierda. Jonas además de crear perspectiva fue capaz de mostrar el cuerpo femenino de una forma totalmente diferente al que lo hacían los medios convencionales. “Jonas desafía las capacidades populares que tiene la televisión de unificar el concepto mítico y definitivo que tienen del cuerpo humano los telespectadores” (O’Dell, 1990, p. 147).

Hanna Wilke es una artista de origen alemán que también experimenta con el cuerpo y las percepciones y representaciones convencionales de las mujeres y en *Gestos* (1973) a través de sus rostro y manos adquiere poses y expresiones femeninas y se degrada en muecas explícitamente sexuales. Por su parte, la norteamericana Lynda Bengalis en *Ahora* (también en 1973) proyecta sobre su propio cuerpo una imagen de si misma en tiempo real e interactúa con su imagen “explorando las posibilidades de este nuevo medio, a pesar de embarcarse en una crítica sobre su uso para degradar el cuerpo femenino” (Rush, 2002, p. 96).

En la mitad de la década de 1970 algunos artistas de acción actuaban ante la cámara en un estudio vacío, la imagen que producía el medio funcionaba de dos formas en paralelo; como un espejo narcisista y a su vez como material de creación electrónico. Por lo que el artista mostraba su intimidad al espectador pero a su vez también, el espectador accedía un suceso ya ocurrido y que se estaba mostrando. “Otros artistas equiparaban el cuerpo orgánico de la cámara y percibían el mundo que les rodeaba desde una perspectiva corpórea” (Martin, 2006, p. 14). Como, por ejemplo, Dan Graham o VALIE EXPORT.

Las *performances* que se llevaban a cabo en esta década de los 70 intentaban transmitir los límites del cuerpo, lo extremo es lo que marca las pautas de comportamiento ante el dolor y el peligro “así como la experiencia corpórea despersonalizada en la que el cuerpo muta hasta convertirse en una máquina” (Martin, 2006, p. 14).

Chris Burden fue un *performer* que a través de sus obras pretendía forzar la relación entre al público a una nueva relación y muy diferente a lo que se hacía hasta el momento. Los vídeos de Burden eran vídeos documentales que recogían las acciones que el artista llevaba a cabo. “La performance más espectacular de la década de 1970 fue *SHOOT*” (Martin, 2006, p. 14). *SHOOT* recogía la acción de cómo Burden fue disparado en el brazo mientras él miraba a cámara y narraba la acción de los que está ocurriendo. El día 19 de noviembre de 1971 un amigo del artista le disparó una bala del calibre 22 a una distancia de cuatro metros. La bala le atravesó el brazo aunque la idea sólo era de que le rozase. La *performance* intentaba aludir al concepto occidental de miedo; “miedo ante el dolor, miedo a estar indefenso ante la muerte, cuya correspondencia en los medios fue el disparo contra el presidente Kennedy en 1963, grabado por casualidad” (Martin, 2006, p. 14).

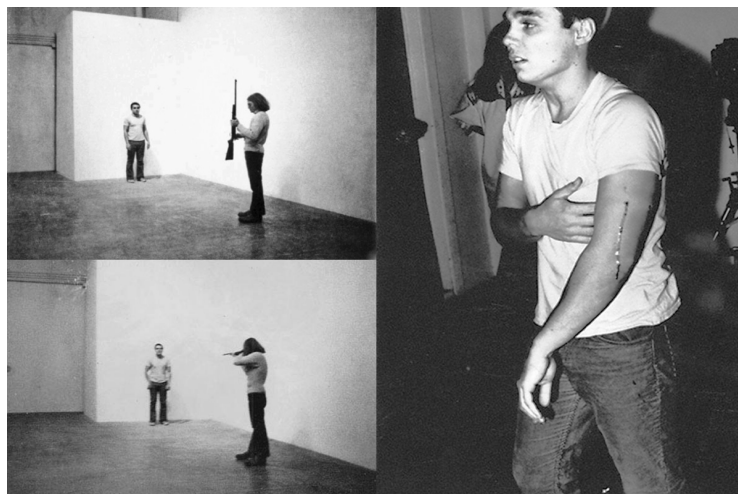


Fig. 41. Shoot. Chris Burden, 1971

Chris Burden llegó a explicar que en el momento en el que el disparo fue efectuado, su cuerpo se transformó en una escultura, de este modo negaba su mundo de los sentidos y se aproximaba al concepto corporal de despersonalización. Cabe destacar también En

Suavemente en la noche, Burden se arrastra por el suelo lleno de cristales y en *Ícaro* escapa del fuego de las cortinas que está ardiendo a su alrededor. Burden narraba todos sus vídeos y explicaba lo que ocurría intentado conectar de una relación entre su propio cuerpo, con el mundo en general y con el arte.

Otro artista a destacar es Bruce Nauman, que en sus primeros trabajos en vídeo ejecutaba ante la cámara una coreografía de movimientos preestablecidos que mecanizaba con el cuerpo y que permitía al sujeto en sí retroceder en su propia singularidad y con los que reducía al ser humano a un organismo biológico. “La cámara definía los marcos del movimiento, el espacio y el corte del campo de la acción” (Martin, 2006, p. 14). Nauman, realizó también vídeos con su propio cuerpo y cabe destacar *Wall-Floor Positions* de 1968 en el que adquiere poses escultóricas sobre la pared y el suelo.



Fig. 42 y 43. Wall-Floor Positions. Bruce Neuman, 1968

“El espectador es un invitado a un encuentro voyeurístico con el artista en su espacio de trabajo, tal como define el espacio de su estudio con su cuerpo” (Rush, 2002, p. 101). Nauman a través de varias piezas cuyos títulos son la propia representación de lo que aparecía en él (pateando el estudio, dando vueltas al revés, etcétera) trataba al cuerpo como si fuera algo escultórico a la vez que aparecía también en movimiento. Este tipo de obras mostraban una práctica muy común entre los videoartistas jóvenes, que consistía en grabar hasta que se acabara la cinta y rechazaban, de forma intencionada, el montaje convencional, que “no empezó a practicarse hasta 1975, cuando aparecieron equipos de montaje más económicos” (Rush, 2002, p. 102).

Respecto al sonido en este tipo de piezas en vídeo, siempre se grababa simultáneamente con la imagen y la capacidad de Nauman para lograr la separación entre la imagen y el sonido dependió de un pequeño avance técnico que tuvieron las Portapak a finales de los años 60. Las grabadoras en los años 70 ofrecían dos canales de sonido, el primero de los cuales se sincronizaba con la imagen, mientras que el segundo se podría registrar de forma independiente como un doblaje de audio superpuesto a la grabación original. Por lo que “los artistas ahora pueden jugar con un comentario de voz en *off* después del evento o, como en el caso de Nauman, utilizar el segundo canal de sonido para subvertir el primero” (Elwes, 2005, p. 30). Nauman utilizó el vídeo como otro soporte artístico más de los que él utilizaba. Junto con otros artistas tomaron el vídeo como experimentación, como otro soporte más por su necesidad de búsqueda de nuevos retos sobre nuevos soportes artísticos “sin interés en seguir dándole vueltas a los problemas tradicionales de la pintura” (Rush, 2002, p. 102).

La progresiva institucionalización de los autores de vídeo y el ininterrumpido crecimiento del mercado de utillaje especializado provocan el que se produzca un doble movimiento de profesionalización y divulgación; es decir, por un lado los productores de vídeo ya veteranos van contando con una mayor asiduidad y uso de un material mucho más perfeccionado, mientras que por otro aumenta un número de gente que sabe lo que es, que lo sigue de cerca e incluso que utiliza el vídeo. Y el eje de ambos hechos, un factor común: la demostración irrefutable de que la tecnología audiovisual magnética no tiene por qué permanecer fuera del alcance de la mayoría. (Dolls, 2010, p. 83)

Peter Campus es otro de los precursores del videoarte que exploraban su propio yo y el espacio personal a través de la *performance*. En *Dynamic Field I* (1971), Campus unió la cámara en el techo a través de una polea, para hacer retroceder la imagen y ampliarla tirando o soltando la cuerda. Campus hizo esto para poder observar tanto delante como detrás de la cámara al mismo tiempo. Estas vídeo-presentaciones en vivo combinaban el papel de vídeo como un dispositivo de grabación y su participación como un componente esencial de la propia obra. “El mecanismo de generación de imágenes de vídeo y el proceso de documentación de arte de acción se puso al descubierto y se contrasta con la invisibilidad de la tecnología en la radiodifusión convencional” (Elwes, 2005, p. 10). El vídeo vive ahora lo que podría denominarse de *desadjetivación*, o sea, “el abandono de las dos muletillas que habían venido necesitando hasta el momento para su supervivencia: el arte y la comunicación” (Dolls, 2010, p. 84).

Muchos de los primeros trabajos *performance*-a-cámara se llevaron a cabo dentro del marco y el contenido de las tres dimensiones de un monitor, que sirvió para aumentar el sentido de una vulnerabilidad compartida con el artista. “La forma humana a escala reducida, el teatro en la miniatura de la caja y la prisión de la tecnología han servido para dotar al artista de la intensidad de un animal atrapado” (Elwes, 2005, p. 11). Por lo que se conseguía, sin el filtro del entretenimiento (como contenido de TV) que el personaje, una trama y un realismo compasivo de la actuación a cámara sorprendentemente potente. A pesar de la resolución degradada del vídeo de las primeras etapas y la farsa, a menudo visible de actuaciones de artistas, se conseguía una conexión emocional y corporal llevada a cabo entre las dos subjetividades en todo el intervalo de tiempo que separaba la grabación de la visualización.

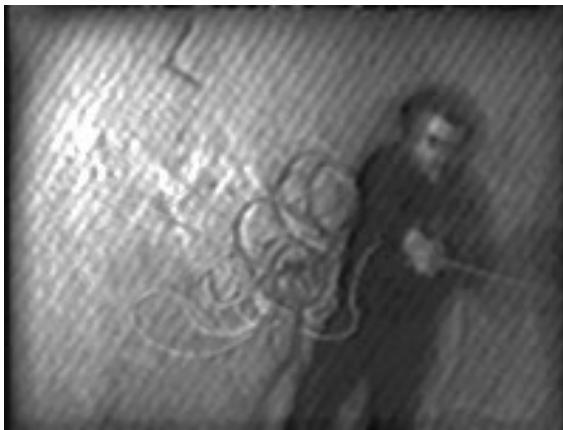


Fig. 44. *Dynamic Field 1*. Campus, 1971



Fig. 45. *Three Transitions*. Campus, 1973

Por lo que la aparición de Campus en *Dynamic Field* realizando esfuerzos físicos dentro de su estudio consiguió una sensación a través de las diferentes cámaras con planos tan dispares que “el espectador nunca está seguro de lo que es real o imaginario” (Rush, 2002, p. 114). *Three Transitions* de 1973 se podría considerar una pieza clásica de videoarte. El artista, utilizaba el soporte vídeo como metáfora de lo que supone una identidad interna y otra externa, aparecía apuñalándose a si mismo por la espalda, se borraba la cara o aparecía trepando por su propia espalda.

Hay artistas que utilizaron el vídeo como diario como Andy Warhol que con su Portapak empezó a grabar sus *Diarios de Fábrica* con los que documentó sus horas de trabajo en su estudio durante 1976. Juan Downey es un artista chileno que se afincó en Nueva York que utilizaba el vídeo como autoexploración de sí mismo como artista y la discontinuidad como una forma de vida. En 1974, grabó *En Movimiento*, una pieza que es grabada entre Estados Unidos, Perú, Bolivia y Chile y que es un vídeo diario que narraba su búsqueda de la identidad perdida.

En los años setenta, por lo tanto, se produjo también una búsqueda de un lenguaje conceptual a través del soporte de vídeo, como es el caso del artista Gary Hill que, en 1973, incorporó textos y lenguaje de la misma forma que otros artistas incorporaron música a sus piezas. *Lingüística electrónica* es una obra en la que el artista intentaba interpretar un sonido de una forma gráfica a través de líneas y curvas. Hill entendía la imagen como un lenguaje que se reinventa continuamente y eso lo hace a través del videoarte. Aunque Hill había sido escultor, su conversión al vídeo fue completa. “Las influencias escultóricas son evidentes en sus instalaciones de vídeo pero su exploración principal corresponde al terreno del arte electrónico” (Rush, 2002, p. 104). También cabría a destacar a Ana Mendieta, una artista cubana que se expresaba a través de la *performance* y que lo grababa en vídeo para registrar cómo se sentía y para ello distorsionaba su cuerpo, por ejemplo, oprimiéndolo entre cristales e incluso hacía *transferencias* pictóricas con su cuerpo y sangre animal. En *Pirámide Mortuoria*, de 1975, simuló un terremoto en Yaagul (México) usando su cuerpo como recurso y haciéndolo convulsionar para conseguir ese efecto de vibración del supuesto terremoto.

Dara Birnbaum a través de la manipulación de imágenes de la serie americana de los setenta, *Wonder Woman*, defendía el mito de mujer trabajadora y como recurso de creación la apropiación de imágenes y, de esta forma, produjo una pieza de videoarte de siete minutos. En *Technology Transformation: Wonder Woman* (1979) aparece la protagonista de *Wonder Woman* girando de forma enloquecida y la artista alternó esta secuencia con imágenes fragmentadas para reconstruir el mito: “con un giro de su cuerpo y un brillante relámpago, una mujer normal se transforma en una súper mujer con poderes sobrenaturales” (Martin, 2006, p. 15). Birnbaum, por tanto, utilizó un antagonismo femenino de los superhéroes masculinos y alineó secuencias de su

transformación mágica para criticar y replantear la imagen de la mujer en la sociedad y en los medios. Birnbaum con este trabajo creó una “una de las primeras cintas de arte en apropiarse material emitido por la televisión como parte de una estrategia de crítica” (Meigh-Andrews, 2006, p. 170). La pieza utilizó múltiples repeticiones de acciones cortas de imagen y sonido con técnicas de edición *rapid-fire* y un análisis cercano de la propia letra de la canción de la serie (usando *displays* de gráficos por ordenador y textos de la canción) “para subrayar y criticar los mensajes estereotipados y presunciones culturales de la serie de televisión estadounidense Wonder Woman” (Meigh-Andrews, 2006, p. 171).



Fig. 46. Technology/Transformation. Birnbaum, 1978

Soy una pirata de las imágenes culturales populares...eligiendo las que son más aceptadas y utilizarlas para la representación. Cada trabajo creó movimientos de suspensión/arresto los movimientos de la suspensión de llamada / detención en tela de juicio la autoría y la autenticidad. Decido volver a invertir en la imagen de televisión americana ... con el fin de sondear sentidos distribuidos de alienación y sus posteriores niveles de aceptación. (Birnbaum, 2006, p. 170)

Dara Birnbaum formó parte junto a VALIE EXPORT, Lynn Hershman, Nancy Holt, Ulrike Rosebanch, Martha Rosler, Rosemarie Trockel y Friederike Pezond de la primera generación de artistas feministas que utilizaron y experimentaron con el vídeo como medio de expresión crítico a través del cual cuestionaban “la posición de la mujer en una sociedad mediática orientada hacia el patriarcado; el cuerpo femenino es utilizado para mostrar el rígido papel de la mujer y su modelo de comportamiento” (Martin, 2006, p. 15).



Fig. 47. Semiotics of the Kitchen. Rossler, 1975

1. 2. 7. 5. Videoarte internacional y TV en la década de 1970

Durante la década de 1970 se produjo un interés de determinadas cadenas de televisión por la investigación sobre la experimentación y las capacidades técnicas que el vídeo ofrecía para la producción de contenidos. El departamento experimental de la cadena de televisión californiana KQED, en 1969 adquirió independencia y adoptó el nombre de NCET: National Center for Experiments in Television en la que entraron a trabajar de forma permanente algunos artistas plásticos. “Durante varios años el trabajo de la NCET se concentra en la exploración estética de la imagen videográfica, bien sea en la

manipulación de imágenes reales, bien en la generación de abstracciones” (Bonet, 2010, p. 106).

Hacia 1970, el NCET se ocupó de extender y dar a conocer los resultados de las investigaciones que han tenido lugar y se organizaron desde conciertos de audio y vídeo, programas formativos universitarios y para profesionales del sector televisivo e incluso se crearon nuevos centros satélite entorno a NCET. Años después las investigaciones del centro no eran tan experimentales en cuanto a técnica si no más a la investigación sobre temas políticos, sociales y culturales y parece ser que “el NCET termina convirtiéndose en un simple centro de producción al servicio de la televisión comercial” (Bonet, 2010, p. 106).



Fig. 48. Video: The New Wave. WGBH, 1973

En Boston, la WGBH, en años anteriores se produjeron iniciativas como *Artists in Residence* y *The Medium is the Medium* producido en 1968 y que fue transmitido a todo el país en 1969. Le siguieron programas como *Video Variations* en 1972 (en el que participó Paik) y *Video: The New Wave* en 1973. En 1974 se creó el New Television Workshop que disponía tanto de espacio como de equipos propios. “Se inicia una amplia producción de programas de diversos tipos: (vídeo)artísticos, documentales, dramáticos, de danza y se crean facilidades de acceso a los equipos para artistas locales” (Bonet, 2010, p. 108). También se organizaron conferencias, seminarios y ciclos formativos en

los que participaron artistas como Paik, Campus, Mann, Gillete, Emshwiher. Por lo que se podría decir que el New Television Workshop funcionaba como un centro de producción de vídeo más que como un centro de producción de programas de televisión. En Europa, en 1976 se emitió en la BBC2 inglesa Art and Design Programme que fue “la primera vez que se emitió el clásico de David Hall *This is a Television Receiver*” (Elwes, 2005, p. 121).

Desde la mitad hasta el final de la década de 1970, las instituciones que producían, promocionaban o simplemente distribuían obras vídeo terminaron por absorber “el papel activo que primero desempeñaron los artistas y luego los trabajadores del vídeo-comunicación” (Dolls, 2010, p. 83). Por lo que el vídeo comenzó por adoptar una estructura parecida a la que definía las TV Hertzianas y el cable y, como consecuencia, se podría decir que quienes hacían vídeo fueron abandonando una postura marginal para “buscar en cambio una pragmatividad efectiva dentro del ámbito de la *mass-media*” (Dolls, 2010, p. 79). Pero también se observa que si mantenía la postura de anti-TV la única forma de hacerle frente o posicionarse frente a este medio era la organización de los artistas frente al trabajo individual.

1. 2. 7. 6. Exhibición del videoarte internacional en los años 70

El vídeo entra en su segunda y definitiva fase de promoción pública: se presentan cintas en todos los grandes certámenes artísticos, se fundan varias videotecas, en fin, se organizan por todas partes seminarios, encuentros y festivales en torno al vídeo. (Dolls, 2010, p. 79)

Los primeros videoartistas que trabajaron directamente con este nuevo medio impulsaron firmemente el nuevo lenguaje artístico electrónico. En breve, aparecieron foros públicos para el videoarte pero en escasas ocasiones y cabe destacar “Television as a Creative Medium” que tuvo lugar en la galería Howard Wise de Nueva York en 1969. En 1970 tuvo lugar el primer simposium internacional de videocasetes organizado por Al Price.

Paik presentó el primer trabajo realizado con su vídeo sintetizador en Boston en la WGBH-TV: Video Comune. R. Connor montó en el Rose Art Museum de la Brandeis University, cerca de Boston, “la que se considera primera exhibición de videoarte en un museo: Vision and Television” (Dolls, 2010, p. 72). Nauman hizo la primera edición limitada de copias de videoarte y vendió dos a coleccionistas de artes y la tercera a un museo. En 1971 se abrió el primer departamento de vídeo en un museo, en el Evenson Museum of Art, en Syracuse, cerca de Nueva York. H. Wise fundó Electronic Arts Intermix, en Nueva York, uno de los primeros centros de distribución de videoarte en Montreal, se fundó Vidéograph, por iniciativa de R. Forget y que contaba con la protección de la Oficina Nacional del Film.



Fig. 49. Cartel Documenta 6, 1977

En 1971, la misma galería creó el Electronic Arts Intermix, que funcionaba como distribuidora de videoarte. En lo referido a exposiciones, el Everum Museum of Art of Siracusa, Nueva York, mostró Circuit: a Video Invitational. Steina y Woody Vasulka fundaron en 1971 junto con Andrew Manic The Kitchen, también en Nueva York y en el 1972, el Museo Cívico de Bologna presentó “Video Recording” y también en ese mismo año el Neuer Berliner Kunstverein fundó la primera colección de vídeo.

Ya en 1974 se fundó en Colonia de la mano de la galerista Oppenheim su estudio de vídeo. En 1977 la Documenta 6, de la mano de Wulf Herzogenrath, el videoarte se presentó en sociedad a nivel internacional y transmitido por satélite.



Fig. 50. Documenta 6, Satellite Telecast. Paik, 1977

El videoarte se desprende paulatinamente de su dependencia respecto a un contexto que no es el suyo y tiende a penetrar en un Sector Vídeo algo más amplio desde el cual poder analizar y tratar de solucionar problemas comunes. (Bonet, 2010, p. 127)

1. 2. 7. 7. Videoarte en España en los 70

Como ocurrió en el resto de las manifestaciones artísticas de vanguardia y a consecuencia de la dictadura franquista, a diferencia de los demás países en el mundo en los que el videoarte tuvo un nacimiento y un desarrollo más o menos paralelo, el videoarte español de los comienzos “no tuvo en España las condiciones políticas, sociales y culturales de Estados Unidos y países europeos que propiciaron y favorecieron su desarrollo” (Pérez Ornia, 1991, p. 170), por lo que no se puede llegar a hablar de un movimiento de videoarte en los 60, exceptuando en 1969 la obra *Daedalus Video* de los hermanos Joan y Orio Duran Benet que “se trató de una improvisación a través de varios monitores y circuitos cerrados” (Bonet, 1995, p. 25). También habría que destacar a dos artistas como posibles pioneros del videoarte en España: Domingo Sarrey desarrolló su primera obra en 1968, *Cuadrats*, en el centro de cálculo de la Universidad Complutense de Madrid que supuso un homenaje electrónico a Mondrian y, que además, se trata de una “paradigmática alusión a las bellas artes tradicionales desde los nuevos soportes tecnológicos de la imagen” (Sedeño, 2011, p. 26). También habría que referirse como pionero a José Montes-Baquero al que, según Bonet, Paik considera que fue el primer pionero del Videoarte Español: “así me consta que lo considera quien es tenido por el *padrino del videoarte* universal, Nam June Paik” (Bonet, 1995, p. 25). Montes-Baquero experimentó con el vídeo en un marco televisivo y, en la mayoría de los casos, fuera de España.

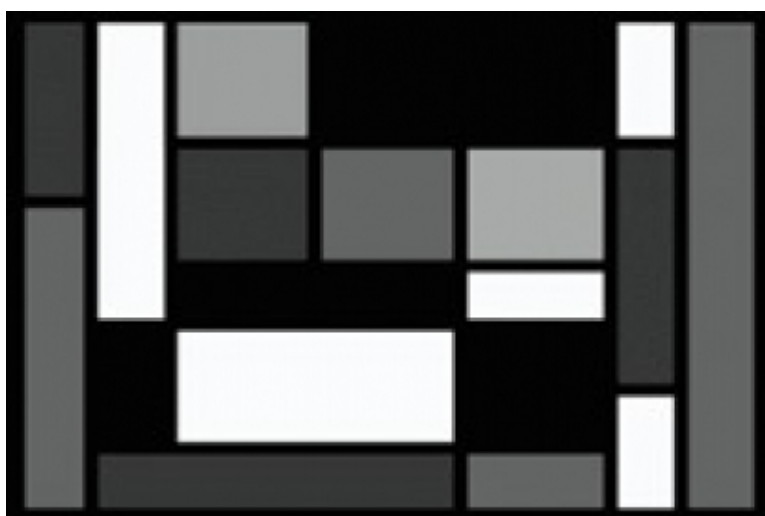


Fig. 51. Sarrey, *Cuadrats*, 1968

A pesar de las excepciones mencionadas se podría considerar que hubo determinados indicios de una incipiente actividad, principalmente en Cataluña. “Pero la insipiente ha sido permanente y a la hora de hacer balance no podemos decir de modo alguno que haya existido un verdadero sector video" (Bonet, 2010, p. 241). También se pudieron observar experiencias aisladas pero se reducen a creaciones a nivel personal, pero siempre la creación en vídeo estuvo condicionada “a una total ausencia de infraestructura (tecnológica, organizativa, informativa, institucional)" (Bonet, 2010, p. 241).

1. 2. 7. 7. 1. Tecnología en el videoarte en España en la década de 1970

Desde 1970 se produjeron diversos acercamientos al video desde varios lugares en España (aunque en Barcelona ocurrió de una forma más continuada) y los artistas siempre tuvieron un acceso muy restringido a los equipos de video que además, "para el fin de la década, ya eran obsoletos" (Bonet, 1995, p. 25). Los equipos a los que accedían los artistas eran los antiguos Portapak o equipos de media pulgada, una pulgada o un cuarto de pulgada, en blanco y negro y “casi siempre limitados a un blanco y negro, con propensión a una pobremente definida grisalla" (Bonet, 1995, p. 25).

Comencé a utilizar el vídeo como prolongación del Super 8. Las acciones que estaba realizando las grababa en Super 8 para documentar trabajo e investigaciones de carácter efímero que desaparecían una vez ejecutadas, que se llamaban micro entornos o acciones sensoriales. (Muntadas, 1991, p. 172)

1. 2. 7. 7. 2. Desarrollo del videoarte en España en 1970

En los inicios de la historia del videoarte español destacan dos épocas y dos generaciones de videoartistas: los pioneros que comienzan esta práctica artística (excepto los casos que se produjeron a finales de los 60) y los jóvenes que forman la segunda generación de videoartistas ya en la década de 1980. Respecto a los pioneros de los 70 coincide que, además, eran todos catalanes y realizan gran parte de su obra fuera de España,

especialmente en Estados Unidos, como Antoni Muntadas, Francesc Torres, Antoni Miralda y Josep Montes-Baquer (que desarrolló su obra principalmente en Alemania). Se trata de artistas que han tenido además, un gran reconocimiento a nivel internacional. Muntadas y Torres formaron parte del grupo de artistas Grup de Treball que se formó en 1973. “Las diferentes entre una y otra generación depende, como ocurre en otros países de la mayor o menos proximidad en artes plásticas o con los medios de comunicación audiovisual” (Pérez Ornia, 1991, p. 170). Respecto a referencias artísticas cabría afirmar que los pioneros tuvieron “como dominante las artes plásticas, especialmente la pintura” (Pérez Ornia, 1991, p. 170). Pero también recibieron influencia en vídeo de los pioneros Paik y Vostell, por lo que la imagen electrónica se conecta con los movimientos artísticos de las vanguardias que surgieron en los años 60 y de los setenta y se produjo una hibridación de artes y medios tan dispares como el cine, la música, la pintura la *performance*, la escultura y la televisión, entre otros.

Una característica generalizada y que definió el videoarte de los años 70 en España, con la excepción de los artistas que trabajaban fuera del país, es la precariedad con la que se desarrollaron las producciones videográficas y, autores como Bonet, se refieren a esta característica como un “voto de pobreza” que, además, constituyó “todo un manifiesto, rehusando los valores de mercado y acusando las propias condiciones de unas prácticas que se desarrollan a contrapelo del estado de las cosas” (Bonet, 1995, p. 27). Por lo tanto, el video en los años 70 será “pobre de necesidad” y destacó la producción documental tanto de prácticas performativas por parte del propio artista o la grabación de la realidad de la calle. También en esta época, aquellas iniciativas que partieron casi de cero fueron solidificándose durante el tiempo “incluyendo los primeros esbozos teóricos y pedagógicos, el planteamiento de unos modelos de comunicación alternativa y las primicias de la televisión local en nuestro mapa, así como las primeras muestras” (Bonet, 1995, p. 27).

Antoni Muntadas comenzó a utilizar el vídeo en 1971 para la grabación de sus acciones conceptuales que se aproximaban a la *performance*, como por ejemplo, su pieza *Acciones Subsensoriales* (1971) a través de la que documentó la acción de reconocer objetos y diferentes materiales, con los ojos tapados, por medio del tacto, olfato y gusto. En 1974, con sus obras *Confrontations* y *TV/27 Feb/1974*, realizadas ya en Estados Unidos, empleó, para la creación de una obra, recursos imágenes procedentes de los medios de

comunicación. En ese mismo año realizó un taller en la Sala Vinçon de Barcelona y exhibió sus obras en la galería Vandrés de Madrid. También durante ese año llevó a cabo una de sus acciones más relevantes, *Cadaqués canal local* en la que una galería de arte de Cadaqués se convirtió en una emisora local de televisión “equivalente *sui generis* de los movimientos de vídeo militante, experiencia que va a ser el embrión de lo que más tarde serían las primeras emisiones españolas de televisión local” (Pérez Ornia, 1991, p. 170).

Muntadas con *Transfer* (1975) comenzó con una de las prácticas que, por otra parte, se convirtió en un rasgo característico y frecuente dentro de su producción artística, la apropiación de imágenes para recontextualizarlas con el objeto de “revelar algunos de sus aspectos o para proponer al espectador una reflexión sobre su sentido y significado” (Pérez Ornia, 1991, p. 170). Para producir *Transfer*, Muntadas utilizó las imágenes que se encontraban en una cinta de uso interno del departamento de sanidad de la empresa Pepsi-Cola y sobreimpresionó un texto en el que cuenta cómo llegó la cinta a sus manos. Otras obras como *On subjectivity-About TV* (1978), *Between the Lines* (1979), *La Televisión* (1981), *Media Eyes* (1981), *Watching the Press, Reading Television* (1981) o *E/slogans* (1986) planteaba “una lectura crítica de los medios de comunicación y de la publicidad” (Pérez Ornia, 1991, p. 174). Muntadas también realizó instalaciones y desarrolló acciones en espacios públicos con la intención de aproximar el arte a la realidad social y de buscar la participación del espectador, como ocurrió además de la experiencia de Cadaqués, en sus producciones *Barcelona Distrito Uno* (1976), *Pamplona-Grazalema* (1980) y *Rambla 24h.* (1981).



Fig. 52 y 53. Muntadas. *Transfer*, 1975

A finales de los sesenta y principios de los setenta se produce un replanteamiento de lenguajes sobre la materialidad de la obra y sus sistemas de representación, además de los aspectos sociológicos y políticos que, en mi caso, siempre van unidos al hecho artístico. Los trabajos que he realizado a finales de los sesenta y que he continuado en los ochenta son trabajos de observación y crítica de los medios de comunicación, tanto en las cintas monocal canal como en instalaciones. (Muntadas, 1991, p. 172)

Francesc Torres en 1973 desarrolló sus primeros trabajos con vídeo en Estados Unidos y en 1978 expuso en el Whitney Museum of American Art su instalación *Residual Regions* (1978), en la que combinaba objetos, fotografías y vídeos “sobre un lugar de la provincia de Lérida en diferentes épocas de su historia, desde el neolítico hasta la Guerra civil” (Pérez Ornia, 1991, p. 174). Algunas de sus principales obras son *Tough Limo* (1983), *Dromos Indiana*, *Belchite/South Bronx* (1988), *Sur del Sur* (1990).

En *Belchite/South Bronx* (1988) comparó las imágenes del pueblo aragonés de Belchite, destruido durante la guerra civil española, con el paisaje ruinoso del Bronx neoyorquino por lo que el artista mostraba dos realidades distintas y paralelas al mismo tiempo: las “ruinas en tiempos de guerra y ruinas en tiempos de paz y de opulencia” (Pérez Ornia, 1991, p. 174-75).

Belchite/South Bronx es una instalación que parte de dos contextos sociales y urbanos separados histórica y culturalmente. Uno de ellos, Belchite, resulta del tiempo de la violencia organizada, de la guerra. Su equivalente en tiempo de paz es el South Bronx. Las diferencias reales entre uno y otro, por desgracia son muy pocas. (Torres, 1991, p. 172)



Fig. 54 y 55. Torres. *Belchite/South Bronx*, 1988

Josep Montes-Baquer, también catalán (ya mencionado) “es otro de los pioneros del vídeo y televisión experimental” (Pérez Ornia, 1991, p. 175). Pero el artista trabajaba en un contexto muy diferente: el canal alemán de la televisión pública de Colonia, la WDR en la que estaba especializado en programas musicales. Dentro de este contexto alemán produjo obras tales como *Es gibt kein Hologramm in China* (1973), *Prometheus* (1976) y *Der Meteorit* (1979).

La actividad videográfica en Madrid fue menor y “el hecho más relevante de estos primeros años es una instalación multimedia que emplea el vídeo, *Plaza Mayor, análisis de un espacio* (1974)” (Pérez Ornia, 1991, p. 175). Se trata de una obra colectiva de Juan Manuel Bonet, Alberto Corazón, José Miguel Gómez, Simón Marchán y Esther Torrego. Tino Calabuig era artista plástico y propietario de la galería Redor, además trabajó como director de cine y de televisión y es “uno de los primeros, junto con Muntadas en utilizar la imagen electrónica en sus creaciones” (Pérez Ornia, 1991, p. 175). Por ejemplo, en *Los desastres de la paz*, 1974, aparecía una serie de maniqués cuyas cabezas sustituyó por monitores. La obra fue exhibida en el Colegio de Arquitectos de Tenerife y más tarde en Barrios de las Palmas en 1976. Cabría también nombrar al colectivo ZAJ que participó en diferentes acciones y manifestaciones Fluxus y que también se relacionó con el vídeo, sobre todo en las performances que desarrolló Esther Ferrer.

Hay un grupo de artistas que se situó en una posición intermedia entre las dos generaciones y que comenzó a trabajar con el vídeo y algunos de ellos utilizaron este formato “por primera y única vez en la segunda mitad de los setenta” (Pérez Ornia, 1991, p. 176). Dentro de este grupo intermedio habría que enumerar a los siguientes artistas y algunas de sus obras: Antoni Miralda; con piezas tales como *Texas TV Dinner*, *Breadline* (1977), *Súbete a Colón* (VI), (1982) *TV-Ring*, *Honeymoon: Engagement* (1986). Carles Pujol, con diferentes cintas e instalaciones que son estudios de la percepción del espacio, como *Homenaje a Erik Satie* (1976) *Treballs d’Espai* (1977), *El Hortelano*, *Koloroa*, *sátira de un telediario* (1980). Mariscal-Onliyú con *Vida en común* (1977). Pedro Garhel con *Escultura Viva* (1979), *Presencias* (1980), *Delicado a la memoria* (1987), *Prótesis* (1988) y *Atlante* (1988). Eugeni Bonet con *TW Electronic Passion* (1976) y Eugenia Balcells.

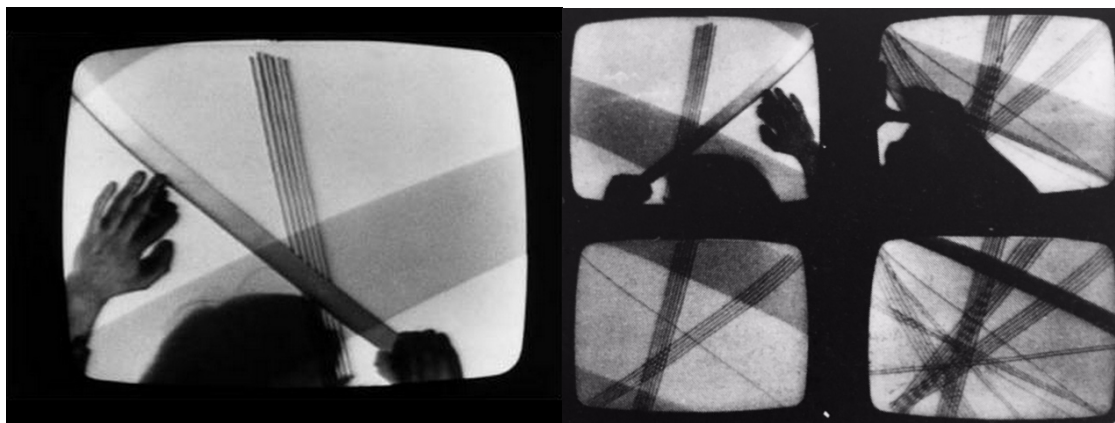


Fig. 56 y 57. Pujol. *Homenaje a Erik Satie*, 1976

Respecto a la *performance*, Pedro Garhel fue uno de los principales representantes y muchas de sus obras y actuaciones las realizó en colaboración con Rosa Galindo, con quien formó Depósito Dental. También fue importante el colectivo Vídeo Nou que además fue “el único colectivo de vídeo militante que ha tenido cierta proyección social” (Pérez Ornia, 1991, p. 176). El colectivo se formó entre los años 1976-77 tras un seminario que impartieron en Barcelona los realizadores venezolanos Margarita D’Amico y Manuel Manzano.

El grupo grabó una cantidad considerable de vídeos informativos como instrumento de acción social, de intervención en asociaciones de vecinos, comunidades, ayuntamientos, etcétera. En 1979 pasó a llamarse Servei de Video Comunitari y lo formaron Carles Ameller, Albert Estival, Xefo Guasch, Marga Latorre, Pau Maragall, Lluisa Ortínez, Lluisa Roca, Juan Úbeda, Cesc Albiol, Esteban Escobar, Nuria Font, J.M. Rocamora y Maite Martínez. En 1984 el grupo Servei se disolvió.

Colegios e instituciones como el Colegio de Arquitectos de Barcelona, el Instituto Alemán de Barcelona y de Madrid, el Instituto de Estudios Norteamericanos de Barcelona, la Fundació Caixa de Pensions, a pesar de tener caracteres muy diversos, fueron algunas de las instituciones que más proporcionaron apoyo al videoarte tanto en su desarrollo como en su difusión y personas como Eugeni Bonet, Joaquim Dols, Antoni Mercader y Antoni Muntadas fueron clave y “contribuyeron notablemente en la investigación y elaboración de un corpus teórico sobre la imagen electrónicas” (Pérez Ornia, 1991, p. 176).

Durante esta primera etapa del videoarte en España, se llega a afirmar que “el medio vídeo se utilizó para cuestionar la noción de obra de arte, la noción de artista y el funcionamiento del mercado del arte” (Ameller, 2007, p. 202). Pero también sirvió para cuestionar el poder de la TV y para diseñar, desde el punto de vista de los artistas como podría o debería ser alternativa.

Con frecuencia esa época es ventilada como aquella época cargada de utopismo, impulsada por un proyecto de Modernidad en crisis. Puede que sea un buen síntoma que las jóvenes generaciones vuelvan a sentir interés por los planteamientos hechos en esos años por los artistas activistas sociales y teóricos de la cultura. A mi entender las actividades con el vídeo más interesantes de esa época están experimentando una temporalidad que crea una identidad entre acción y transmisión (participación) lo que deviene una cuestión central para el establecimiento de la autonomía estética –no solo en el arte– de este medio en relación con los precedentes. Después, la adopción de la cinta de casete facilitará una estructuración del sector alrededor de obras que se exhiben de forma diferida. (Ameller, 2007, p. 202)

1. 2. 7. 7. 3. Exhibición del videoarte en España en los años 70

Dignas de destacar fueron las muestras que tuvieron lugar en el Colegio de Arquitectos de Barcelona 1978-1980, con el apoyo de otras instituciones como el Instituto Alemán de Cultura: *Video, entre l'Art i la Comunicació. Series Informatives 1* 1978 y *Vídeo, el Temps i l'espai. Series Informatives 2* ya en 1980. Que incluyó “la novedosa primicia de considerable apartado de instalaciones” (Bonet, 1995, p. 27). La muestra incluyó obras de artistas como Juan Downey, Dan Graham, Wolf Khamel, Shigeko Kubota y Muntadas. En 1979 el grupo Vídeo Nou organizó unas jornadas de video comunitario previas a la formación de Servei de Video Comunitari a través de acuerdos con el Ayuntamiento Barcelonés y otras entidades.

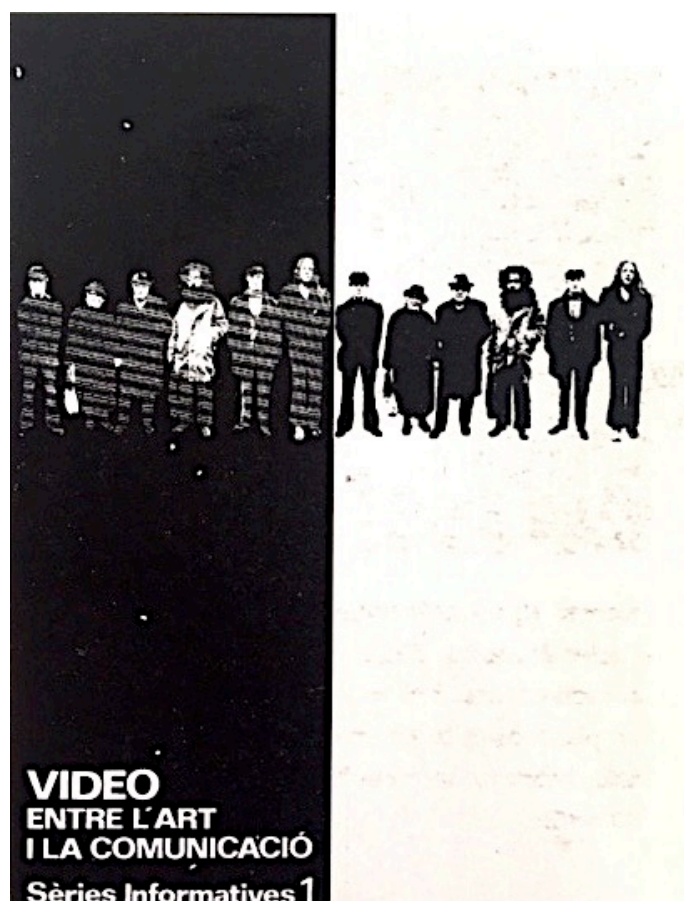


Fig. 58 Cartel *Video, entre l'Art i la Comunicació. Series Informatives 1*, 1978

1. 2. 8. Videoarte internacional en la década de 1980. Contexto social y político

En la década de 1980 predominó una actitud conservadora y neoliberal de la mano de políticos como Ronald Reagan, Margaret Thatcher y Helmut Kohl que condiciona la creación artística de la década. Durante esta década, cabe subrayar que hubo un resurgimiento de la pintura figurativa y la creciente influencia del mercado del arte que “hacían perceptibles los rasgos restaurativos de esta época en el sector artístico” (Martin, 2006, p. 19). Y dentro de este contexto social y artístico el vídeo “llegó a ser para muchos artistas el único medio de expresión” (Martin, 2006, p. 19). Durante estos años se produjo una convivencia de artistas veteranos con artistas que surgieron durante estos años, por lo que junto con los videoartistas pioneros, destacando Klaus Vom Bruch, Robert Cahen, Gary Hill, Marie-Jo Lafontaine, Marcel Odenbach, Tony Oursler, Fabrizio Plessi, Bill Seaman y Bill Viola, entre otros. También hay que tener en cuenta que en 1980 muchos de los aspectos más visionarios y revolucionarios del movimiento del vídeo ya habían pasado. El vídeo todavía era considerado como una alternativa a la televisión de difusión pero “los aspectos alternativos se desplazaron hacia el contenido y el tema y, como artistas, trataron de hacer su trabajo, desde un punto de vista visual lo más serio y fidedigno posible” (Horsfield, 2006, p. 13).

1. 2. 8. 1. Tecnología del vídeo en 1980. Nuevos dispositivos y sistemas de almacenamiento

En 1980, la tecnología adquirió un nuevo significado cultural, no desde el punto de vista del progreso y la destreza sino desde el punto de vista del desastre, del descuido, del desaprovechamiento de las nuevas energías, de la contaminación nuclear incontrolada. En esta era nuclear, nuestra visión del futuro está más a menudo teñida de ansiedad que de optimismo, en un periodo en el que la situación del mundo parece especialmente precaria, la necesidad de establecer el pasado revela un intento de recuperar el futuro. (Sturken, 1990, p. 121)

En el 1982 se presenta el Quarter Cam en media pulgada y al año siguiente comenzó la distribución de la llamada *camcorder*, que unificaba la cámara y la grabadora en un único

objeto. “De manera análoga se desarrolló el material de grabación desde las cintas de bobina pasando por la cinta U-Matic hasta llegar a las cintas de vídeo de Betamax y VHS, utilizadas aún hoy en día y las cintas domésticas de Video 8” (Martin, 2006, p. 10). Y en 1984 surge el Video 8 con un ancho de cinta de ocho milímetros. El desarrollo de esta tecnología en vídeo se debe a la reducción del tamaño de los equipos de la cámaras y reproductores de estudio con una dimensiones desproporcionadas si se compran con las actuales. Y hay que tener muy en cuenta el aumento del interés a esta tecnología podría estar también condicionada por un descenso del los precios y una mayor sencillez de uso: “los precios de los equipos de vídeo se van reduciendo poco a poco, su manejo cada vez es más simple y se perfeccionó su equipamiento técnico” (Martin, 2006, p. 19).

1. 2. 8. 2. Tecnología y su aplicación a la creación artística internacional en la década de 1980

Cuando se introdujeron una serie de efectos especiales en la década de 1980 surgió una nueva tendencia pictórica que se desarrolla a través de los primeros experimentos con el procesamiento de imágenes que Paik y otros pioneros habían iniciado en la década de 1960. “Las imágenes se convirtieron en capas, en surrealismo y la atención se centró en las cualidades táctiles y mesméricas de la abstracción y de las medidas de superficie” (Elwes, 2005, p. 20). La tecnología que estaba disponible para los artistas se hizo cada vez más sofisticada y los valores de producción se dispararon a finales de 1980 y principios de 1990.

Los artistas de vídeo de los años 80 se mostraron muy interesados en el dominio de la tecnología punta de última generación e incluso mostrar su trabajo en la televisión. “Puesto que se disponía de más recursos para el vídeo, los equipos de post-producción eran más accesibles para los videoartistas” (Horsfield, 2006, p. 13). Sin embargo, el acceso era todavía muy caro, por lo que varias organizaciones sin ánimo de lucro, tales como el Centro de Televisión Experimental en Owego, Nueva York; el Programa Standby de Nueva York y la Bay Area Video Coalition San Francisco, entre otros,

ofrecieron a los artistas descuentos por el uso de los equipos. Los videoartistas durante esta década intentaron crear imágenes sin recurrir a lo emitido por televisión o a un mundo observable. Con la llegada de los ordenadores el vídeo rompió su dependencia de la realidad externa para crear una imagen y, como consecuencia, “se desarrolló un lenguaje visual generado por completo desde los mecanismos internos de la tecnología” (Elwes, 2005, p. 20).

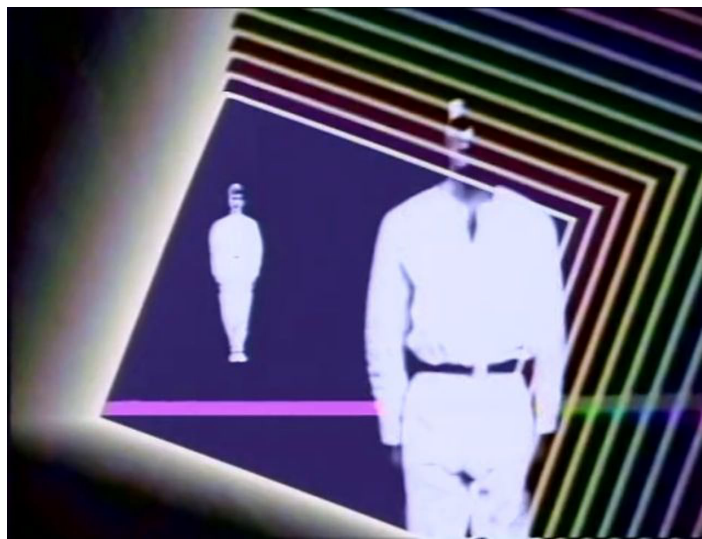


Fig. 59. Max Almy. *Leaving the 20th Century*, 1982

Max Almy y otros artistas que siguieron los pasos de los Vasulka y Paik incorporaron tecnología y nuevas técnicas de producción de sus obras, añadiendo la animación por ordenador a sus creaciones. Almy utilizó la tecnología para hacer una crítica de la misma y sus efectos deshumanizados. Este artista de los ángeles en su obra *Leaving the 20th Century* (1982) recreó un paisaje del futuro en el que la comunicación humana y las relaciones personales son un fracaso. “El viaje en el tiempo se realiza con toda imaginación mediante el chip informático en este temprano experimento de videoarte por ordenador” (Rush, 2020, p. 92).

También destaca *Butterfly* del veterano Paik de 1986 que se presentó como “una vibrante amalgama de música e imágenes mezcladas” (Rush, 2002, p. 92).



Fig. 60. Paik. *Butterfly*, 1986

A fines de 1980, artistas como William Latham explotaban las ventajas de alta resolución y crearon inquietantes mutaciones abstractas y animaciones surrealistas. Al igual que la animación por ordenador y los efectos especiales de Hollywood estas obras fueron el resultado de tecnologías funcionales y discretas que “no buscaban evidenciar formas de producción que fueran más allá de la imagen” (Elwes, 2005, p. 20).



Fig 61. Lathan. Laboratorio IBM, 1989

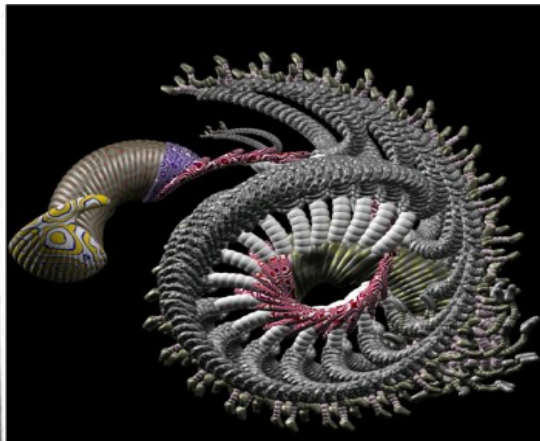


Fig. 62.. Lathan. *Mutato*, 1989

Ken Feingold es un artista que comenzó con el soporte en vídeo pero que terminó elaborando piezas complejas y sofisticadas por ordenador. Los vídeos de este artistas de principios de los 80 son piezas que evidencian el interés del artista por el psicoanálisis y la semiótica de Lacan y su relación entre la imagen y el lenguaje, el yo y su relación con los demás a través de una imaginería real e imaginaria. “Feingold usa los símbolos del lenguaje para retratar la existencia postmoderna como un mundo fracturado por la filosofía, las noticias y el arte” (Rush, 2002, p. 104).



Fig. 64. Ken Feingold. *The double*, 1984

Aunque no se trate de videoarte monocal, cabe destacar artistas como Nam June Paik con sus obras *TV-Cross* en 1966, *TV-Buddha* en 1974 y *TV-Garden* en 1978 y Les Levine con *Iris* en 1968 que fueron obras que se constituyeron como instalaciones o muros de vídeo e introdujeron innovaciones que se repitieron en la década de 1980: los monitores distribuidos en línea, en muros, apilados y esparcidos fueron un recurso muy utilizado por los artistas aparte del videoarte monocal, ya que se “creaban mediante esta disposición una nueva forma semántica o eran introducidos en la escena de tal maneras que el concepto del espacio correspondía con el contenido que se reproducía en las cintas” (Martin, 2006, p. 19). Como es el caso de Gary Hill con su obra *Crux (It's time to Turn The Record Over)* 1983-87, un trabajo que recuerda a una *performance*. Consta de cinco monitores y a través de ellos se compone la forma de una cruz latina y los monitores representan la cabeza, manos y pies de un hombre crucificado.



Fig. 63. Gary Hill. *Crux*, 1983-87

Respecto al tratamiento y manipulación de la imagen, hay que destacar que los estudios de post-producción de los años 80 eran utilizados sobre todo por los anunciantes de publicidad y las compañías de producciones televisivas y ofrecían una variedad de efectos visuales muy complejos. Algunos de “los artistas trabajaban normalmente con editores profesionales para conseguir la calidad de los estándares de las emisiones televisivas” (Horsfield, 2006, p. 14). Muchas de las estrategias visuales en vídeo de los años 80 se basaban en la tecnología de post-producción como por ejemplo, la multicámara, fundidos, cortinillas, la cámara lenta, efectos de *collage*, texto en movimiento y animación.

A mediados de los 80, una nueva generación de equipos digitales de bajo coste estaban disponibles en el mercado; los dispositivos, comercializados por la marca británica CEL, hicieron posible que los videoartistas tuvieran acceso a recursos tales como el congelado de imágenes. Por otra parte, los correctores de base de tiempo y los sincronizadores permitieron al videoartista editar y mezclar secuencias de vídeo desde múltiples fuentes (A/B Roll). Además de la edición, estos dispositivos les proporcionaron efectos, como por ejemplo, imagen sobre imagen y el croma que les permitió la posibilidad de combinar

imágenes obtenidas de diferentes dispositivos o recursos. Esta explosión de efectos electrónicos complejos de bajo coste, como consecuencia, dieron lugar a “un período de entusiastas del exceso y muchas cintas de vídeo producidas a mediados o finales de 1980 sufren de un exceso visual y una producción áspera” (Meigh-Andrews, 2006, p. 262). Jeremy Welsh, artista británico realizó varias cintas en la que mostraba la complicada reacción entre los medios y la realidad. *Reflecting* (1986) se compone de imágenes complejas y collages de logos y recursos televisivos e incluso también publicidad y capturas generadas de forma electrónica “para bombardear de forma deliberada y saturar al espectador con la imaginería de los medios de comunicación” (Meigh-Andrews, 2006, p. 262).



Fig. 65. Welsh. *Reflecting*, 1986

La amplia oferta y la disponibilidad de los equipos de grabación VHS en el mercado de gran consumo tuvo un efecto muy a tener en cuenta, también en el videoarte, ya que permitió a los artistas grabar imágenes directamente de la televisión para manipularla y utilizarla en sus producciones. Por consiguiente, los artistas no sólo dependían de las imágenes que ellos mismo grababan con una cámara, sino que ahora también podían “tomar imágenes directamente de la programación de televisión y de los anuncios publicitarios, películas de archivo, películas de Hollywood o películas caseras. (Horsfield, 2006, p. 14).

La apropiación se convirtió en una nueva forma post-moderna de crítica visual y textual basada en sacar de contexto imágenes originales y dotarlas de nuevos significados de la mano del artista. Por ejemplo, en *Kiss the Girls: Make Them Cry* (1979) fue uno de los vídeos precursores de esta tendencia apropiacionista en la que Dara Birnbaum utiliza los clips de del concurso *Hollywood Squares* para construir un análisis de los gestos codificados de género. Los primeros planos de las expresiones faciales de los actores, lejos de ser neutrales e inocentes, “se reposicionan para ejemplificar el deseo de la televisión para conseguir un estado de sumisión por parte del telespectador” (Horsfield, 2006, p. 14).



Fig. 66 y 67. Birnbaum. *Kiss the Girls: Make Them Cry*, 1979

Otros ejemplos a destacar son *Joan Does Dynasty* (1986) de Joan Braderman es una deconstrucción feminista de la clásica telenovela popular (emitida en horario de máxima audiencia) en la que el artista se insertó a sí misma en la pantalla en medio de imágenes apropiadas para analizar los elementos patriarcales de la narrativa y *Black Celebration* (1988) de Tony Cokes que yuxtapone imágenes de los disturbios en la comunidad negra de la década de 1960 con una voz en *off* que lee partes del texto situacionista *The Decline and Fall of the Spectacle-Commodity Economy* para mostrar una de las consecuencias del capitalismo. Estas cintas son ejemplos de cómo los artistas han reciclado y combinado textos existentes “para construir significados nuevos y críticos y para arrojar luz sobre cómo los medios de comunicación refuerzan las ideologías culturales como un medio de control social” (Horsfield, 2006, p. 14).

La deconstrucción de los medios de comunicación tomó una medida urgente a medida que el SIDA comenzó a barrer a través del país a mediados de los años 80 infectando y acabando con la vida de un gran número de personas. Los artistas se unieron a los activistas del SIDA para “luchar contra el aumento de la histeria causada por la ignorancia, omisión, y la información errónea presentada en los medios convencionales” (Horsfield, 2006, p. 14).

La crisis del SIDA enseguida fue apodada como la *plaga gay* por los líderes de opinión y los políticos en la década de 1980, pero esta plaga inspiró y se convirtió en una forma directa de expresión artística que retoma “muchas de las estrategias de protesta utilizadas por las feministas y los activistas de 1960 y principios de 1970” (Elwes, 2005, p. 65). Por lo que grupos afines al vídeo, tales como Damned Interfering Video Artists Television (DIVA TV) sirvieron para documentar las manifestaciones de la ACT UP (AIDS Coalition to Unleash Power: Coalición del sida para desatar el poder) y este material se utilizó como una forma de comunicación alternativa, para proporcionar apoyo de la comunidad y alentar a la gente a combatir y prevenir la enfermedad. Los activistas no sólo apoyaban la lucha contra la información emitida por los medios de comunicación sino que también unieron fuerzas para obtener fondos del gobierno para la investigación, el acceso a los medicamentos y la atención domiciliaria y difundir información sobre la prevención a través de producciones creativas.

La cinta experimental *They are lost to vision altogether* (1989) de Tom Kalin es un ejemplo de la pasión, rabia y compromiso (máximas que se repetían en estas cintas anti-sida) que muestra una reacción compasiva y humana contra la enfermedad pero sin renunciar a la sexualidad. El documental *DiAna's Hair Ego: AIDS Info Upfront* (1989) cuenta cómo una peluquera llamada DiAna DiAna enseña sexo seguro desde su salón en Columbia, Carolina del Sur, de una forma frustrante por la insuficiencia de la información sobre la prevención del SIDA.

Este tipo de creaciones se anticiparon a la información que proporcionaban los medios de comunicación y se demostró cómo los artistas y activistas del vídeo usaban éste como herramienta de campaña de información “mucho antes de que los grandes medios de comunicación reconocieran que el SIDA era una crisis” (Horsfield, 2006, p. 15).

Una consecuencia natural de activismo contra el SIDA fue la unión de la comunidad gay y el nacimiento de un nuevo género de cine: el *queer*. Los festivales de cine y vídeo *queer* surgieron en Estados Unidos y se seleccionan todos tipos de trabajo por y sobre gays, lesbianas y transexuales.



Fig. 68 Tom Kalin. *They are lost to vision altogether*, 1989

En la medida que los artistas se acostumbraron a disponer de cámaras más baratas (especialmente en color) y tienen la capacidad de acceder a técnicas de procesamiento, el videoarte, que había sido un medio de reacción a la televisión o que apenas se limitaba a traducir las tendencias de las artes plásticas al medio del vídeo (conceptualismos, body art, process art), empezó a adquirir su propia identidad y “emergieron artistas que se dedicaban principalmente al videoarte, o que se habían convertido a videoartistas, no ya escultores, fotógrafos o pintores que jugaban con el vídeo” (Rush, 2002, p. 104).

En la década de 1980, la edición era más compleja y se realizaba a través de dos o tres máquinas. Este tipo de edición estaba disponible en Inglaterra, pero artistas como Dara Birnbaum en Estados Unidos y Klaus Blume en Alemania ya estaban experimentando con la edición a través de dispositivos de estructuración. Con la exactitud que proporcionaba el *five-frame* era posible repetir secuencias sin fin, realizar copias del máster original y se conseguía una edición rápida, casi alcanzando los niveles de velocidad de la producción cinematográfica. Artistas como Jeremy Welsh en Reino

Unido y Sandborn y Fitzgerald en los Estados Unidos “exploraron la ruptura visual de que la edición con un ritmo rápido podía producir, llevando a la imagen hasta el borde de la coherencia y la legibilidad” (Elwes, 2005, p. 90).



Fig 69 y 70. Gary Hill. *Why do things get in a muddle?*, 1984

A mediados de la década de 1980, la relación lógica entre el sonido y la imagen fue interrumpida por el artista estadounidense Gary Hill que, además de sus aportaciones al videoarte, “sirve de nexo con la segunda generación de artistas que empiezan a hacerse mayores a partir de mediados de los ochenta” (Rush, 2002, p. 103). Su cinta *Why do things get in a muddle?* (1984) estaba ideada para hacer que el discurso y la imagen fueran en direcciones opuestas. Dos actores que interpretan a un personaje académico y a una Alice que cuestiona todo lo aprendido. Hill rompe la relación lógica entre imagen y sonido; ya que si la cinta se reproduce al revés el sonido tiene sentido pero la imagen no y al reproducirse de forma normal el sonido se aprecia inconstante y sincopado y la imagen aparece de forma normal. Esta disyunción de las palabras y la percepción hacia delante en el transcurso del tiempo crean un espectáculo inquietante y llamaron la atención sobre el encuentro que se produce entre el sonido, la imagen y la dirección temporal que es en lo que se basan el cine y la televisión.

Una vez más, la transparencia que definía a este medio “fue desafiado por la manipulación moderna de la asociación convencional entre la imagen y el sonido y un mundo onírico de curiosidad discursiva que surge de las lagunas lingüísticas” (Elwes, 2005, p. 30).

1. 2. 8. 3. Narraciones personales en el videoarte internacional de 1980

Durante las décadas de 1980 y 1990, gran parte de los artistas que utilizan el vídeo como soporte de creación artística se centran en la narración personal a través de la experimentación como una búsqueda de identidad personal destacando principalmente la identidad (cultural y sexual) y la libertad política, normalmente, “este desarrollo suele ser una expresión de la realidad económica” (Rush, 2002, p. 104). Europa, Estados Unidos y Japón se encontraban en una situación de paz y de prosperidad económica que en otras localizaciones no era la misma y los artistas se sentían excluidos de esta prosperidad y utilizan el vídeo como denuncia de la situación. Se produjo una necesidad de igualdad personal y social (destacando especialmente las minorías sexuales y las mujeres) en Europa Oriental, Oriente Próximo y Lejano Oriente donde la lucha política seguía siendo el tema más importante para los videoartistas que ocupaban estas regiones. Por lo que la proliferación de artistas (y los diferentes puntos de vista que proporcionaban dentro de las nuevas narrativas del vídeo en la década de 1980) consiguieron que se fundamentara “una crítica del naturalismo de la televisión, construida en sí misma sobre una noción de sujeto unificado” (Elwes, 2005, p. 87). Pero por otra parte, a lo largo de la década de 1980, los artistas, destacando especialmente a Paul McCarthy “se desentendieron de esta forma reducida del arte de acción relacionada con su cuerpo y crearon en sus vídeos escenificaciones *performativas* que recordaban en gran parte a formatos de producción y platós del ámbito televisivo y cinematográfico” (Martin, 2006, p. 14).

A principios de 1980, esta haciendo más de doce actuaciones al año. Alrededor de 1983, el mundo del arte cambió. Reagan y *reaganomía* sucedieron. Y la *performance* pasó de ser varias acciones en diferentes lugares a espacios alternativos pintados de espacios negro, luces colgantes y escenarios de construcción. La performance se hizo más cabaret. Me desinteresé en la *performance* y mi interés se dirigió a la creación de una situación que pudiera convertir en una cinta de vídeo. Yo estaba interesado en tener una audiencia que se asomase a algo que se estaba creado para la cámara. (McCarthy, 2009)

Como dato curioso hay que destacar que lo que era la Unión Soviética no incorporó este formato hasta la década de 1990 ya que no se consideraba el vídeo como soporte artístico que se considerarse arte en sí y es probable “que los posibles usos del vídeo como instrumento de vigilancia mantuvieran este soporte aletargado durante la era soviética”

(Rush, 2002, p. 106). Galejev fue un artista ruso que además fue el fundador del grupo SKB Promotei, grupo de arte y tecnología que hizo experimentos con monitores de televisión en una serie de obras conocidas como *Pintor Electrónico* entre 1975 y 1980 y en la que generadores electrónicos implementados dentro de los monitores generaban imágenes programadas, también destaca *Sonata del Espacio* de 1981, pieza abstracta que explora el cuerpo en el espacio exterior.

Robert Cahen es uno “de los más influyentes videoartistas franceses” (Rush, 2002, p. 104). El artista está muy influido por el cineasta Jean-Luc Godard, como se puede apreciar, por ejemplo, en su obra *Juste le Temps* de 1983, en la que una mujer está sentada en un tren y en la ventanilla aparecen y desaparecen imágenes en forma de paisaje abstracto y en *Boulez-Repons* de 1985 dota de imágenes a una pieza musical de Pierre Boukle con imágenes de naturaleza pero procesadas por ordenador.



Fig. 71 y 72. Cahen. *Juste le Temps*, 1983

Péter Forgács en Hungría creó una pieza, *Hungría Privada: la familia Bartos*, en el 1988 a partir de imágenes grabadas por su hijo se recreaba su vida durante el estalinismo. El videoarte chino “sobre todo, adopta una forma documental” (Rush, 2002, p. 107). Y artistas como Ma Liuming, Li Yongbin y Wang Jinson exploran la individualidad de las personas dentro del régimen comunista en las que ser anónimo es lo correcto. *Plaza de Tiananmen* es una cinta creada por Shi Jian y Chen Jue grabada en los barrios en los que tuvieron lugar los levantamientos estudiantiles de 1989 y que fueron prohibidos por el gobierno chino y que no pudieron ser exhibidas hasta el año 1997 por el museo MOMA de Nueva York.

El flujo de imágenes a través del vídeo “ya no reproducía la simple superficie de la realidad a modo de documental, tal y como era muy común a principios de los años 70” (Martin, 2006, p. 20). Sino que con la ayuda de la edición y la postproducción de vídeo la cámara se convierte en algo más y se transforma en un instrumento usado por los artista para captar narraciones y ficciones complejas. “Los artistas contemplaban a menudo los objetos desde una perspectiva realista a las que las imágenes simbólicas y metafóricas conferían una expresión” (Martin, 2006, p. 20). La crítica al gigante mediático, la televisión, se mantiene actual tal y como demuestran los trabajos de artistas como Antoni Muntadas o Dieter Kiessling, por lo que la “creciente unión mediática exigía para ello una también floreciente percepción global” (Martin, 2006, p. 20). El canal musical MTV surgió durante la década de 1980 y ofrecía como contenido clips musicales de corta duración que se podría decir que eran “una mezcla de arte, comercio y televisión” (Martin, 2006, p. 20). Como consecuencia de la difusión y la popularización de los videoclips provoca que “la llamada estética del clip hace su entrada en le videoarte y con ello, modelos visuales e hileras de imágenes en movimiento cubren el momento narrativo del vídeo” (Martin, 2006, p. 20).

1. 2. 8. 4. Videoarte internacional y TV en los 80

En Nueva York, Peter d'Angostino en 1981 con *Telecintas* incorporó desde juegos de cartas a trucos y efectos televisivos para transportar al espectador a la realidad de la televisión y ofrecerle otro tipo de experiencia no convencional. *Telecintas* fue producido por “el influyente Television Laboratory y canal público de televisión de Nueva York, WNET” (Rush, 2002, p. 92). Sin embargo, hay que destacar especialmente la situación que se produjo en el Reino Unido con el canal Channel 4 que nació con el objetivo de proporcionar una programación innovadora tanto en la forma como en el contenido y que creó un departamento de cine y vídeo especialmente para artistas. Se subvencionaron talleres de producción en todo el país incluyendo una distribuidora dirigida por artistas, la London Video Arts. Aparte de mencionar las acciones llevadas a cabo por Channel 4 habría que referirse a las iniciativas de otros canales en el resto del mundo como Canal + en Francia, PBS en Boston y ZDF en Alemania. Pero lo cierto es que el Channel 4 fue más allá que el resto de las iniciativas respecto al videoarte ya que “comisionó y emitió un corpus internacional de trabajo experimental principalmente procedente de Europa y Estados Unidos así como *films* y vídeos de artistas británicos” (Elwes, 2005, p. 121-122).

Respecto a la exhibición en los años 80, más que enumerar un sinnúmero de eventos y exposiciones, hay que destacar que la promoción del videoarte consiguió que surgieran una gran cantidad de festivales, destacando el de Locarno que el primero tuvo lugar en 1980. Además había una gran difusión a través de revistas, surgieron estudios, becas de estudios y exposiciones, entre las que se cuenta Documenta 8 (1987) que cuidaron de la expansión del videoarte en la década de 1980 y “dispusieron un campo de presentación independiente del medio electrónico” (Martin, 2006, p. 20).

1. 2. 8. 5. Videoarte en España en la década de 1980. Contexto social y político

En los 80, la sociedad española se encontraba en plena transición democrática y todos los cambios que se produjeron influyeron drásticamente en el tipo de arte que se desarrolló en esta época: "Por fin éramos modernos o quizás ya posmodernos y estallaban las movidas: la laica comunión del arte joven, la música pop, el diseño, la moda, el estilismo, la imagen, las luces de la noche..." (Bonet, 1995, p. 28). El desarrollo del videoarte en España durante la década de 1980 está muy vinculado a las exposiciones que tuvieron lugar durante esta década y es dentro del contexto expositivo principalmente, donde los artistas surgidos en la década anterior convergieron con los nuevos artistas que surgieron durante esta década y se dieron a conocer a través de estas iniciativas. Estas exposiciones, por tanto, sirvieron de documento para observar qué ocurrió, cómo se desarrolló y cómo evolucionó el videoarte español durante estos 10 años.

1. 2. 8. 5. 1. Implementación de la tecnología del vídeo en España en la década de 1980

El videoarte en España durante esta época se desarrolló en paralelo al panorama europeo, pero un hecho, que supondría un cambio en el desarrollo del videoarte, fue la introducción del vídeo doméstico en el mercado español que hasta 1982 "no tiene una incidencia significativa. Paralelamente, se irá construyendo la industria del vídeo" (Ameller, 2007, p. 202). Así pues, excepto en algunos casos, lo que podría denominarse como algo cercano a un "estallido videográfico" no llegó a producirse en España hasta unos años más tarde, en la mitad de la década, hasta bien avanzados los ochenta "una vez que los magnetoscopios domésticos habían empezado a penetrar en los hogares y tras el asentamiento del vídeo como industria y ámbito profesional (Bonet. 1992, p. 57).

El vídeo se ha desarrollado en la España de los ochenta como sinónimo de lo moderno; lo que ha permitido canalizar muchas inquietudes creativas de unos jóvenes que crecieron con el vídeo; pero también le ha permitido conectar con una nueva sensibilidad común a todos los jóvenes de las sociedades urbanas de los países industrializados. El corolario ha sido un crecimiento muy veloz del vídeo en España. La producción videográfica española posee un nivel medio más que digno en el concierto mundial, sin que su presencia desmerezca en los festivales internacionales. (Palacio, 1991, p. 171)

1. 2. 8. 5. 2. Desarrollo del videoarte en España en 1980. Segunda generación de videoartistas españoles

El desarrollo del videoarte en España durante los años 80 estuvo muy vinculado a la exhibición, por lo que se analizarán las distintas exposiciones y eventos que tuvieron lugar durante la década en relación con el videoarte en el territorio español. Dentro de esta década, las prácticas artísticas en vídeo que se iniciaron en Cataluña pronto se extendieron al País Vasco y Galicia y, finalmente, a “raíz del boom de los 80, el resto se fue incorporando de forma gradual al mapa videográfico" (Rodríguez, 2008, p. 155).

La segunda generación de videoartistas “se dan a conocer en los festivales de vídeo San Sebastián y Madrid” (Palacio, 1991, p. 171). El Festival Internacional de San Sebastián tuvo tres ediciones que se celebraron entre 1982 y 1984 y fue el primer festival de videoarte celebrado en España que apostó en sus tres ediciones por el videoarte monocanal, el videoclip y la videoinstalación, incluso en sus dos ultimas ediciones incluyó un concurso de video con la voluntad de promover el videoarte en Euskadi.

El segundo acontecimiento importante fue el primer Festival Nacional de Vídeo celebrado el 1984, de la mano de la pintora Paloma Navarrés, subvencionado por la Comunidad de Madrid y organizado por el Círculo de Bellas Artes de Madrid y celebró una segunda edición en 1986. Ambos festivales mantuvieron cierta continuidad respecto a las muestras que había tenido Barcelona y, aparte de ampliar a nivel nacional, las actividades videografías "contribuyeron a fijar su posición en un imaginario y fragmentado mapamundi del video" (Bonet, 1995, p. 28). El festival exhibió obras de artistas internacionales y contó con una gran selección de videoinstalaciones y pases de piezas clásicas de videoarte con el objetivo de proporcionar una visión internacional del videoarte. Además de las exposiciones y los pases se completó el festival con mesas redondas que convirtieron al festival en un referente a nivel nacional. En 1986 se celebró el segundo y, a la vez el último, pero no tuvo la repercusión que el primero.

Los artistas ganadores de las ediciones del festival nacional de Madrid formaron una generación de nuevos videoartistas apoyaron los valores radicales y críticos defendidos por los pioneros del videoarte pero, además, “supieron llevar su obra más allá de los

canales museísticos y las galerías” (Palacio, 1991, p. 171). Estos videoartistas provienen de un contexto en el que era habitual el consumo de medios de comunicación y, además, eligieron el vídeo como soporte por las capacidades creativas que les proporcionaba. En sus obras se pueden encontrar desde creaciones de videoarte en sí, a críticas a los medios de comunicación, vídeos de ficción, documental o incluso videoinstalaciones.

Los artistas que presentaron sus primeras obras en el Festival de San Sebastián como Isabel Herguera con la instalación *El lavabo*, 1982 (realizada con Mikel Arce), *Txalapane*, 1987 y Juan Carlos Eguillor con *Bilbao la muerte* (1982). Julián Álvarez es uno de los que mayor proyección internacional tuvo entre los autores de esa generación de los ochenta, especialmente con *El Ring*, 1989. De este autor destacaron también *Poesía urbana a la Barcelona deis anys 50*, 1983; *Imágenes de un bombardeo*, 1984; *Batlantic*, 1985; *Cloaca máxima*, 1986; y *Frame o la rueda de la fortuna*, 1990. Raúl Rodríguez es otro artista que consiguió cierta presencia en el ámbito videoartístico internacional con piezas como *La imaginación despierta (Un viaje de Bernado Soares)*, 1988; y *Las caras de Glasgow*, 1989-90. Otras obras suyas son *Pornada*, 1984 (codirigida con Javier Codesal); *Los hombres, las mujeres y los niños*, 1986-87; y *Navegante*, 1989. Otros artistas de interés y que surgieron durante la década de 1980 son el gallego Antón Reixa (que también destacó en su carrera como músico) con su vídeo *Salvamento e socorrismo*, 1985; y *Todo está na castañeta*, 1986; y Josu Rekalde, además de artista, con obras como *Inventario*, 1981; y *Herrera de la Manchako bidea*, 1986-87; se dedicó, aparte de la creación, a la investigación del soporte del vídeo y a su difusión en el País Vasco.



Fig. 73 y 74. Eguillor. *El Ring*, 1989

Estos dos festivales influyeron, de una forma considerable, sobre los organismos de las administraciones autonómicas que, durante esta década, fueron muy activos en lo que se refiere al apoyo de la producción videográfica en España y “crean festivales, seminarios e incluso pequeños talleres de producción, que proliferan por todo el país” (Pérez Ornia, 1991, p. 176). En Madrid se dieron a conocer, entre otros artistas, Xavier Villaverde (*Veneno Puro*, 1984; *Viuda Gómez*, 1985; *Alicia en Galicia Caníbal*, 1986; *Golpe de Látigo*, 1987), Antonio F. Cano (*Et-Apa*, 1984; *Infinito-5*, 1985; *Buffet Frío*, 1986; *Fecunda*, 1987), el colectivo Vídeo Doméstico, formado por José Ramón Márquez, Luis Méndez y Gregorio Roldán (*Pasiones Digestivas*, 1984), José Ramón Da Cruz (*Of-Tal*, 1984; *Australia*, 1984; *Plaga*, 1986; *Suicidio del Arcángel San Gabriel*, 1987), Aurora Corominas (*Catul*, 1984).



Fig. 75. Villaverde. *Veneno Puro*, 1984

La nueva generación de videoartistas en España que se dieron a conocer a través de los festivales de vídeo de Madrid y de San Sebastián compartían, en rasgos generales, algunas características que los definían como generación: primero es que son capaces de desarrollar una trayectoria artística dentro del territorio español y como segundo rasgo, que les diferencia de la anterior generación, es que las referencias artísticas que les definen son directamente son el vídeo y “su actividad creativa nace directamente en vídeo y, sobre todo, puede encontrarse algún tipo de referencia en los medios de comunicación de masas” (Palacio, 1991, p. 171). Por consiguiente, sus primeras creaciones artísticas se producen en el soporte vídeo.

Esta segunda generación conservó una actitud innovadora y la ruptura con los lenguajes convencionales, pero difiere de la anterior generación en que las artes plásticas no son su principal referencia sino que lo son, fundamentalmente, “la televisión y el cine, en cuanto medios predominantemente narrativos, en los que prevalece el relato de ficción” (Pérez Ornia, 1991, p. 170). Muchos de estos jóvenes terminaron trabajando en televisión, como es el caso de Villaverde que terminó siendo realizador de anuncios publicitarios y videoclips e incluso de largometrajes (como *Continental*, 1990). Otros artistas como, por ejemplo, Raúl Rodríguez, Antonio F. Cano, Javier Codesal y José Ramón Da Cruz, entre otros, llevaron a cabo trabajos para el Ente Público Radiotelevisión Madrid, financiados por la Consejería de Educación de la Comunidad de Madrid.

Eugenia Balcells basa su producción también en Estados Unidos, aunque ya en la década de 1980. Algunos de sus mejores trabajos, como *India Circle* (1981) y *From the Center* (1983), son un estudio sobre “las relaciones entre espacio, tiempo y sonido” (Pérez Ornia, 1991, p. 176). La pieza *India Circle* (1981) se puede considerar como una *videoperformance*, ya que registra la actuación del músico Peter Van Riper dentro de un único espacio. La acción se graba en un solo plano y en tiempo real. Por lo que la grabación se estructura en torno a la interacción entre la cámara, la performance y el espacio y se consigue establecer una la relación entre los tres elementos. “*India Circle* basa su grandeza en el agotamiento de todas las posibilidades de análisis y observación de una espacio, en este caso austero, casi vacío” (Palacio, 1987, p. 57).



Fig. 76 y 77. Balcells. *India Circle*, 1981

India Circle es una improvisación sin montaje posterior, generada por le diálogo entre la acción sonora y el trabajo de cámara. Es un trabajo sobre el espacio y sobre el tiempo/Movimiento/sonido en dicho espacio, dentro de una experiencia continua, totalizadora, adireccional, abierta a sorpresas. (Balcells, 1987, p. 56)

1. 2. 8. 5. 3. Exhibición de videoarte en España a mediados de los 80

Entre las actividades que las instituciones promocionaron y que fueron más destacadas fueron la muestra de Zaragoza iniciada en 1984, dos certámenes especializados en vídeo el de Vitoria en 1985 y el de Oropesa del Mar (Castellón) “creado en 1984 por Joan P. Enrique, especializado en humor y en cuya organización colaboró el cineasta Luis García Berlanga hasta su tercer edición en 1986” (Pérez Ornia, 1991, p. 178). También habría que destacar exhibiciones como la del Palau de la Virreina en Barcelona y la acogida del vídeo en festivales de cine como Las Xornada de Carbalño (1984), el Festival de Gijón (1985), entre otros. Tanto el festival de San Sebastián como le de Madrid desaparecieron a mediados de los 80, pero se produjeron otras muestras por toda España, destacando Valencia, Coruña, Cádiz, Valladolid, “de la mano de instituciones artísticas y gobiernos municipales que observaron el potencial del videoarte” (Pérez Ornia, 1991, p. 178). Europalia 85 incluyó una sección de vídeo español y la exposición Procesos, con la que se inaugura el Centro de Arte Reina Sofía y que también incluye el vídeo en sus exposiciones. El Museo Español de Arte Contemporáneo (MEAC), de Madrid, organiza en 1986 el primer Videoforum Internacional coordinado por Karin Ohlenschlager.

Teniendo en cuenta la proliferación de muestras y la importancia que el vídeo consiguió durante la década 1980, otro de los aspectos que definieron a la exhibición del videoarte en España y que fue un aspecto decisivo de la evolución del mismo durante los años 80, fue la intervención de las instituciones culturales y políticas en España que “empieza tímidamente en 1976 para tomar más fuerza a partir de 1980” (Ameller, 2007, p. 202).

Mientras en Estados Unidos y Francia, esa intervención por parte de las instituciones se produjo de una forma más progresiva y según las necesidades que se producen dentro del vídeo como soporte artístico, en España, esas intervenciones son consideradas por Carles Ameller (2007, p. 202) como “puntuales y caprichosas, y cuando se detecta que el vídeo de creación ya no está en la cresta de la moda, las instituciones abandonan sus responsabilidades con cualquier excusa” (2007, p. 202).

1. 2. 8. 5. 4. Punto de inflexión del videoarte español: La Imagen Sublime. Vídeo de creación en España. 1970/1987.

El Centro de Arte Reina Sofía, bajo la dirección de Manuel Palacio, acogió esta muestra antológica del soporte vídeo que se convirtió en una de las exposiciones de vídeo más importantes de la década de 1980 y que se trató, en definitiva, de “una visión histórica del vídeo en España enmarcada en la situación actual del mundo contemporáneo, de su arte, de su estética” (Palacio, 1987, p. 11). La exposición fue la primera exposición de videoarte que se desarrollaba en el Museo Reina Sofía de Madrid y sirvió para hacer una reflexión sobre todo lo ocurrido en la década anterior y, además, “puede ser vista como el cénit de su expansión en los 80 y el comienzo de una estabilización que se reforzará en los 90” (Rodríguez, 2008, p. 158).

La exposición se centra en la producción española monocanal y recogió la obra de 40 artistas españoles entre los que cabe destacar a Manuel Abad, Julián Álvarez, Eugenia Balcells, Antonio Cano, Pedro Garhel, Javier Codesal, Raúl Rodríguez, Antonio Herranz, Antoni Muntadas, Carles Pujol o Antón Reixa, entre otros. Con esta exposición, además, se inició el fondo audiovisual del Reina Sofía con la “manifiesta intención de que estos trabajos formen parte de la vida cotidiana del centro y sean fuente de diálogo en las futuras prácticas artísticas españolas” (Satrústegui, 1987, p. 9).

Dentro de la selección de obras exhibidas en La Imagen Sublime se incluyó *Menina* (1986) de Juan Carlos Eguillor que fue “la primera obra española producida íntegramente por ordenador” (Pérez Ornia, 1991, p. 176). Eguillor empleó como referencia para su obra *Las Meninas* de Velázquez, cuadro en el que, por primera vez en la historia de la

pintura, se intenta conseguir la representación del espacio pictórico fuera de campo y hay que tener en cuenta que la imagen digital altera todas las reglas clásicas de la representación, “no remite no representa a otra imagen que no sea ella misma (...) las transiciones se realizan teniendo como unidad básica el pixel, no el fotograma” (Palacio, 1987, p. 71). *Menina* acoge en sí misma todo tipo de experimentación, no responde a ninguna ley de la perspectiva y “no existe producción de sentido en el viaje a ninguna parte que se realiza en la cinta” (Palacio, 1987, p. 71).

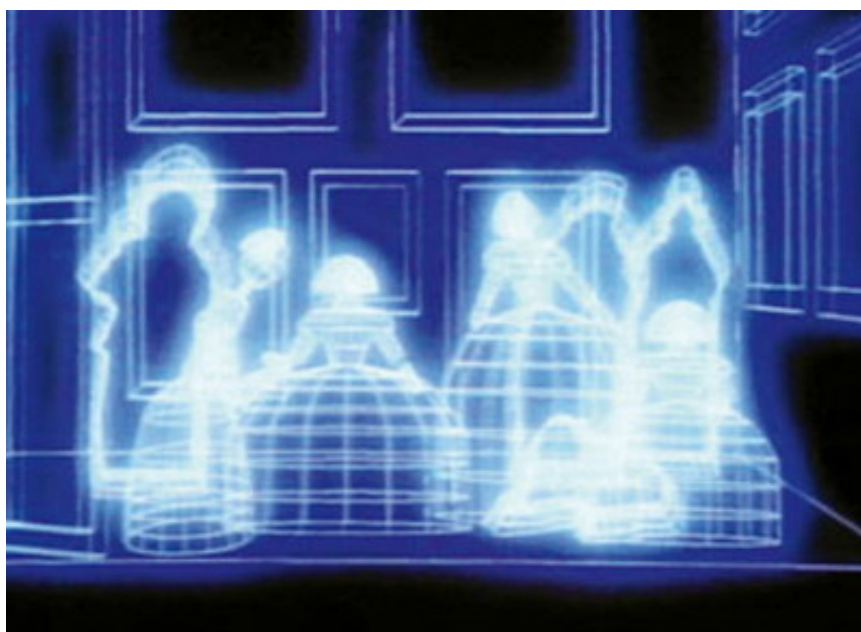


Fig. 78. Eguillor. *Menina*, 1986

El vídeo y el ordenador, y su paso definitivo y necesario la holograma, plantean cuestiones de simultaneidad, de multivisión e información (con todos sus excesos), que tienen que ver con una visión contemporánea más amplia, diversa y rápida. (Eguillor, 1987, p. 70)

Menina se planteó como un proyecto *tecnocultural* que se desarrolló con la ayuda de la UNESCO y se realizó en ATC (Arte por Computador). La elección de la *Menina* elemento simbólico de la vida palaciega española durante siglos se yuxtaponía con las nuevas tecnologías y destaca por tratarse de “un trabajo ejemplar por cuanto la relación entre los medios a disposición de los autores y su obra continúa asombrando” (Lopezortega, 1992, p. 68).

En 1987-1988 se produce una inflexión en la evolución de ese “otro vídeo”, influida por una bajada del apoyo institucional, pero sobre todo por la emergencia de nuevos planteamientos que dejan entrever cierta capacidad autocrítica del sector. (Ameller, 2007, p. 202)

En 1987 la feria de arte ARCO incluyó por primera vez el videoarte y en 1988 el Centro de Arte Reina Sofía dedicó a Muntadas una exposición antológica: *Híbridos*. En el mismo año tiene lugar el Festival Bideoaldia de Tolosa en el País Vasco, que fue organizado por el colectivo cultural Bosgarren Kolektiboa, además de vídeo acogió muestras de música y otras prácticas artísticas. Destacó el artista Marcelo Expósito (que estaba unido al colectivo Bosgarren K) por su carácter crítico “que ponía en cuestión el optimismo autocomplaciente del territorio videográfico, sobredimensionado por la acción institucional que dejaba de lado el análisis concreto de las obras” (Rodríguez, 2008, p. 159). El festival tuvo ediciones en 1989 y 1990 y desapareció.

1. 2. 8. 5. 5. Videoarte y TV en España en los años 80

En España la televisión “ha desempeñado un papel decisivo en la difusión y producción de vídeo experimental” (Pérez Ornia, 1991, p. 178). Televisión Española emitió en 1984 *La Edad de Oro* que se convirtió en “una personalísima ventana (casi privada) hacia múltiples rarezas difícilmente encasillables y ajenas, por tanto, a los hábitos imperantes de la televisión” (Lopezortega, 1992, p. 50). *La Edad de Oro* aparte de la emisión de contenidos además participó en la producción de algunos vídeos. También cabe destacar *La Estación de Perpiñán*, dirigido por Paloma Chamorro.

El programa *Metrópolis* se comenzó a emitir en 1985 y fue un proyecto desarrollado por Ramón Colón y Alejandro Lavilla que “señala un cambio radical al tratamiento que TVE va a dar al vídeo, la arte y a la cultura de vanguardia en general, desde la música hasta la imagen por ordenador” (Pérez Ornia, 1991, p. 180). *Metrópolis* es un programa sin presentador ni narrador “para desarrollar a fondo los principios y valores plásticos del medio, la hibridez, el collage como una especie de símbolo de esa simbiosis enriquecedora entre las diversas formas de creación” (Pérez Ornia, 1991, p. 180). *Metrópolis* se convirtió en “un referente indispensable de la modernidad española,

cobrando con ello carácter de actividad cultural en sí y no tratándose, en modo alguno, de un mero programa difusor” (Lopezortega, 1992, p. 50). El programa fue pionero en dar a conocer a los telespectadores españoles “manifestaciones artísticas que difícilmente hubieran encontrado reflejo en otros programas” (Lopezortega, 1992, p. 50). Los cambios políticos que la sociedad española conoció con la democracia constitucional se extrapolaron a la televisión, con la aparición progresiva de los canales de televisión autonómicos y “de esta manera la titularidad de las emisoras, correspondiendo con los poderes públicos dejaba de ser monopolio del Estado central para pertenecer a los respectivos gobiernos autonómicos” (Lopezortega, 1992, p. 50).



Fig. 79. Cartela del programa *Metrópolis*, 1985

Algunas cadenas autonómica apostaron por contenido de vanguardia e incluyeron el videoarte en algunos de sus programas. La televisión autónoma catalana TV3, en noviembre de 1985, emitió Arsenal, un programa de vanguardia dirigido por Manuel Huerga y ETB (Euskal Telebista, canal autonómico del País Vasco) emitió en 1984 “gran parte de las cintas que se exhibieron en el último Festival de Vídeo de San Sebastián” (Pérez Ornia, 1991, p. 170). Por su parte la televisión autonómica de Madrid, Telemadrid, incluso antes de ser inaugurada ya participó en la coproducción internacional de documentales, cuya realización se llevó a cabo por artistas jóvenes de vídeo, algunas de las piezas se llevaron a cabo en colaboración con el Rompeolas, entidad de la Consejería de Educación de la Comunidad de Madrid.

A nadie se le escapa que todos estos programas no son, en modo alguno, un reflejo documental de la evolución televisiva del periodo, sino excepciones que confirman, claramente, un bien diferente y nada peculiar regla, que el espectador tiene el discutible privilegio de constatar, diariamente en su televisor. (Lopezortega, 1992, p. 50)

1. 2. 9. Videoarte internacional en la década de 1990

Durante la década de 1990 el vídeo se sigue relacionando con otros lenguajes artísticos como la *performance*, la escultura, el cine y otros medios y soportes como la televisión. Pero cabe destacar que la evolución de la técnica digital “transformó el vídeo en un híbrido también desde la perspectiva funcional” (Martin, 2006, p. 23). Gracias a esta transformación de las imágenes en cadenas de datos, las grabaciones hechas por los propios artistas y el material histórico, entre otros factores, confluyen en una “práctica artística intermedial con independencia de su forma de almacenamiento inicial” (Martin, 2006, p. 23). Todos los formatos que se han producido en las décadas anteriores se pueden digitalizar y sus recursos estéticos o efectos producidos por las anteriores tecnologías (centelleo de la bobina de 35 mm o la falta de nitidez de las antiguas cintas magnéticas) se pueden reproducir a través de la simulación que ofrece la tecnología de esta década. A principios de 1990, “el término videoartista dejó de existir. En un contexto artístico la palabra vídeo significaba entonces más que nunca la aparición de imágenes electrónicas en movimiento” (Martin, 2006, p. 23).

1. 2. 9. 1. Tecnología de del vídeo en los 90

La empresa Sony, seguida de cerca por Canon, introdujo la cámara digital en el mercado americano en el año 1994. La Betacam Digital se ha “convertido en el estándar mundial de las producciones profesionales de muy alta calidad” (Castillo, 2009, p. 340). La HDCAM aparece tres años más tarde en 1997 y es una versión HD del Digital Betacam con una resolución de 144 x 1080 y con la posibilidad de 24 en los modelos posteriores. El aparato transformaba los datos grabados en un código binario que constaba de tan solo dos signos; los datos se almacenaban entonces en un disco láser, CD-ROM, casetes DV o

DVD. Todo tipo de material registrado digitalmente podía ser utilizado, gracias al código numérico subyacente, como base potencial de elaboración: con la función copiar y pegar se podían extraer y combinar de nuevo segmentos de una imagen. Surgen nuevas tecnologías y concepto de edición y post producción donde destaca el método *morphing* que permitía el cambio de una imagen a otra sin transición y de una forma espectacular, el denominado *compositing* posibilitaba una fusión sin suturas de diversos elementos de una misma imagen. “De este modo, la grabación videográfica se ampliaba notablemente gracias a la utilización de programas gráficos e imágenes generadas por ordenador” (Martin, 2006, p. 11).

La evolución en el campo de la grabación de la señal de vídeo ha sido no sólo rápida y constante, sino disparatada, en el sentido de la gran proliferación de distintos sistemas y modelos. En 1996 se crea el formato DV (Digital Video) un estándar de vídeo que “abarca las gamas domésticas, industrial y *broadcast* en distintos formatos y calidades” (Castillo, 2009, p. 339). Este formato inicialmente fue creado para el vídeo industrial pero su excelente calidad-precio y la ergonomía de sus dispositivos facilitó que se convirtiera en el formato predominante en el vídeo doméstico como Mini DV y que hayan surgido versiones profesionales como la DVCAM y DVPRO.

La tecnología que estaba disponible para artistas se hizo cada vez más sofisticada y los valores de producción se elevaron a finales de 1980 y principios de 1990. Por lo que artistas como Sam Taylor-Wood y Matthew Barney utilizaron el vídeo digital y crearon, de forma deliberada, obras que reproducen el alto brillo y las imágenes con una estética y una calidad propias de los anuncios publicitarios y de la fotografía de moda. Pero, por el contrario, también se produjeron frecuentes vueltas a la nostalgia, a la estética *grunge* y la cruda inmediatez de la primera etapa del vídeo como, por ejemplo, el artista británico Richard Billingham utiliza una cámara digital ligera para grabar (de forma subjetiva y a mano alzada) los retratos colgados de la pared de su familia disfuncional y alcohólica. Parece un hecho, que durante los años 90 la tecnología evoluciona rápidamente y se encuentra primero a disposición de los profesionales, de los artistas y más tarde, se hace accesible para el público en general, por lo que los videoartistas han aprovechado cada desarrollo tecnológico y “muchas de las ideas estéticas, políticas y filosóficas que sustentan su trabajo vieron la luz gracias a que, en un momento dado, la tecnología lo ha hecho posible” (Elwes, 2005, p. 20).

La tecnología permite la experimentación y el desarrollo de nuevos conceptos, como es el caso de la artista libanesa cuyos trabajos se acercan a la abstracción y desarrolla una aproximación diferente al cuerpo humano, más allá de lo establecido como norma e identidad sexual. Hatoum explora el desarrollo de la tecnología de vídeo en el campo de la medicina y utiliza una cámara endoscópica en *Corps Etranger* (1994) para desplazar la visión de carcasa externa del cuerpo y llevar al espectador dentro del cuerpo y le lleva a un viaje dentro del cuerpo humano a través de los órganos y los diferentes conductos y que además podría ser el cuerpo de cualquier persona. *Corps Etranger* (1994) es una afirmación fundamental de que nuestra fisiología común subvierte cualquier intento de codificar el nombre, género o posición social en términos biológicos, “pero a la vez la artista reafirma su identidad de mujer y como artista reconocida” (Elwes, 2005, p. 49).

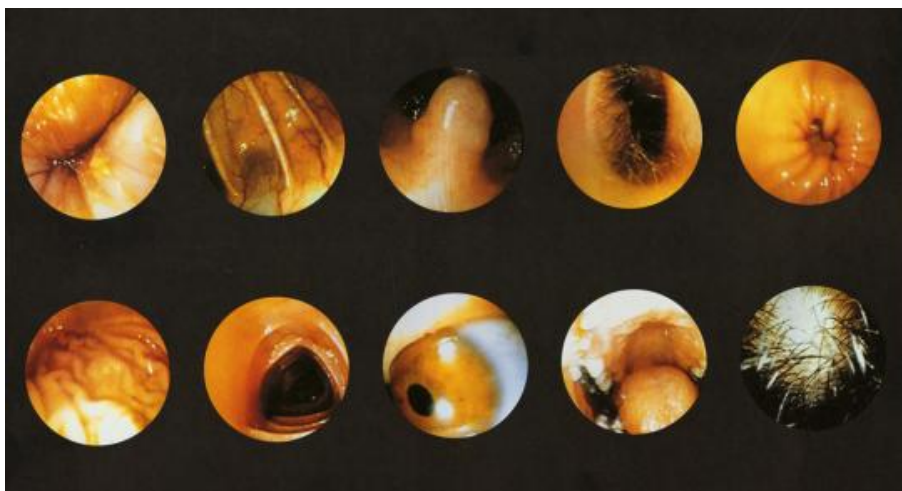


Fig. 80. Hatoum. *Corps Etranger*, 1994

El descenso de los costes y, a su vez, el incremento de la potencia del procesador de los ordenadores personales fueron dos factores importantes que propiciaron el desarrollo del *software* de procesamiento de imágenes. Adobe Photoshop (1990) y técnicas similares denominadas de *cuarto oscuro*, transformaron el potencial de la imagen fotográfica y, de alguna forma, proporcionaron un modelo para lo que más tarde serían herramientas y tecnologías de procesamiento de imágenes en movimiento, como Macromedia Director y

Adobe Premiere (comercializados a principios de los 90), que ofrecieron a los artistas de vídeo técnicas de edición de no lineal y postproducción “muy similares los usados por los editores de cine y que además su uso les resultaba familiar” (Meigh-Andrews, 2006, p. 264). Antes de la introducción de la edición a través del ordenador era necesario ensamblar, de una forma muy laboriosa, todas las imágenes y secuencias de vídeo en un determinado orden que se preestablecía antes de la edición y era necesario volver a grabar las cintas de origen originales en tiempo real con el fin de grabar la cinta final o *máster*. Pero una vez ya superados los métodos de edición de montaje lineal, cuyas formas más comunes de montaje en cinta de vídeo son conocidas como montaje por corte y *A/B Roll* se evolucionó a la técnica de montaje no lineal, cuya característica es que permite romper la linealidad que obliga el montaje en vídeo tradicional y proporciona “una libertad absoluta para ensayar, jugar con las diferentes combinaciones o alterar el orden de los planos de la secuencia, sin depender de la naturaleza física del medio” (Castillo, 2009, p. 344). Lo mismo ocurre con la postproducción en vídeo, entendiendo postproducción como “el conjunto de procesos necesarios para el perfecto acabado de un programa” (Castillo, 2009, p. 344). Aunque habría que precisar que el propio montaje en sí ya se considera postproducción, pero para ofrecer una definición más exacta cabe referirse a este término y se suele aplicar “a las operaciones posteriores a éste, como la incorporación de efectos, rótulos, manipulaciones de color y la propia sonorización” (Castillo, 2009, p. 344).

Todos estos avances tecnológicos resultaron ser un cambio importante en la forma en que los artistas pensaban editar y organizar sus imágenes y la transformación tecnológica de edición de vídeo y de procesamiento de la imagen tuvo un impacto importante “tanto en lo referido a la accesibilidad de la edición de vídeo y también desde el punto de vista del tipo de trabajo que ejecutaba el artista” (Meigh-Andrews, 2006, p. 264).

1. 2. 9. 2. Narrativas en el videoarte internacional de la década de 1990

Las narrativas que definen esta década destacaron por su variedad y porque la tecnología condicionó a la narrativa. Por otra parte, se produjo una revisión de narrativas que evolucionaron hasta formar una estructura compleja: “la disposición dual del vídeo narrativo se acentuó claramente: las historias se narraban en una perfecta calidad fílmica y, al mismo tiempo, se demostraba su sintaxis videográfica” (Martin, 2006, p. 20). Hay un acercamiento de los artistas al lenguaje cinematográfico que suministraba al artista “un amplio inventario de imágenes con su estética especial y su léxico icónico” (Martin, 2006, p. 20). Además se vuelve al apropiacionismo de imágenes tanto de material cinematográfico audiovisual ya existente, como la repetición de imágenes provenientes de los medios de comunicación.

Los videoartistas de desde la década de 1980 en adelante se apropiaron de imágenes y manipulaban esas imágenes estereotipadas como una estrategia deconstructiva para exponerlas a distorsiones e injusticias de las representaciones que hacían los medios. Pero en la década de 1990 el imaginario cultural popular se integró en el videoarte como parte de una celebración de la cultura visual contemporánea y sustituido por los temas y preocupaciones de las bellas artes, así como un enfoque más político, y un acercamiento más deconstructivo a la imagen en movimiento. (Elwes, 2005, p. 3)

Los años 90 mantienen influencias y estructuras de las décadas anteriores como son la cultura de los medios, de vital importancia y que define los años 60; la crítica a las estructuras de poder dominante por el cine y la televisión que caracterizó a 1970, pero durante esta década la crítica hacia los medios y soportes se tiñe de un carácter cínico o irónico; pero además en esta década “otras estrategias de la temprana historia del vídeo serían minuciosamente examinadas de nuevo por una nueva generación de artistas” (Martin, 2006, p. 20).

Por lo que se puede apreciar que en lo que se refiere a los trabajos de videoarte más *performativos* durante esta década se convierten en acciones que se desarrollan en localizaciones, que con anterioridad sólo se daban en producciones para televisión o cine. El vídeo de los 90 se produce dentro de una tendencia a la globalización, de las autopistas de datos, de un crecimiento de la población considerable y de movimientos migratorios

mundiales. para los artistas de esta época “lo importante era determinar el punto de vista de la propia identidad. Con un manejo subjetivo de la cámara, los artistas iluminaban perspectivas privadas y separaban a los individuos desconocidos” (Martin, 2006, p. 20). Por lo que dentro de este contexto social el cuerpo humano como tal, sigue siendo un referente a tener en cuenta de forma considerable para los videoartistas en un mundo en el que el papel del mundo occidental desde el punto de vista del ser humano ya no es un único eje sino que forma parte de otros que forman en conjunto una red global por lo que “el desglose documental, el autocuestionamiento y el *sampling* cultural son prácticas videográficas que acompañaron a los artistas en su encuentro con la realidad modificada” (Martin, 2006, p. 20).

En los años noventa, sobre todo en artistas femeninas, “ha habido al parecer un asombroso retorno al estilo *performativo* de baja tecnología de los años setenta” (Rush, 2002, p. 109). Estos vídeos corporales aluden a las actuaciones repetitivas de los videoartistas conceptuales y artistas *performativos* como William Wegman, Vito Acconci, Gina Pane y Bruce Nauman “sin dejar de lado la miseria y la visceral, así como los aspectos primitivistas del *action painting*”. (Elwes, 2005, p. 167).



Fig. 81. Cheryl Donegan. *Head*, 1993

Como el que se aprecia en la obra de artistas como Acconti y Jonas, entre otros. Estas artistas femeninas, destacando a Pipilotti Rist, artista suiza que utiliza su producción de piezas en vídeo, entre muchos temas, por ejemplo para criticar el tratamiento del cuerpo de la mujer en la televisión y en la cultura popular y por ejemplo en su obra *No soy una chica que se pierda nada* (se aprecia una influencia de Marina Abramovich). Rist aparece en el vídeo bailando sin parar y de forma desenfrenada y exagerada mientras que repite continuamente el título del vídeo que coincide con el título de una canción. “Esta crítica a la MTV se convierte en una mordaz comentario sobre la degradación del cuerpo de la mujer en la cultura popular” (Rush, 2002, p. 109).

La estadounidense Cheryl Donegan también utiliza el soporte de vídeo para sus creaciones “con un ritmo más sosegado con un estilo más irónico” (Rush, 2002, p. 109). Donegan en su obra *Head* (1993) bebe de una botella de detergente y emite jadeos de placer criticando con esta obra la industria de la pornografía. En 1996 en su pieza *En Línea*, referencia a la película *El desprecio* de Godard para criticar la posición que ejerce el hombre sobre la mujer.

Sadie Benning es también una artista estadounidense, defensora de los derechos de las lesbianas que a partir de los ochenta realiza vídeos con narraciones muy personales y con carácter de diario y “eligió una cámara de juguete Fisher Price para grabar las pruebas y tribulaciones de una joven lesbiana criada en América” (Elwes, 2005, p.20) y expresa los sentimientos de una adolescente que se convierte en mujer y los deseos y pulsiones sexuales que esta etapa conlleva en sus obras *Un año nuevo* (1989), *Si todas las chicas tuvieran un diario* (1990) y *lo Plano es Bello* (1998). *Con Vivir Dentro* (1989) es un trabajo para el cual la artista se graba así misma en su habitación durante tres semanas y deja de asistir a clase durante este tiempo. “La inocencia y el patetismo se unen en este cuento de la adolescente como intrusa” (Rush, 2002, p. 111).

“El trabajo de Benning, mientras se centra en la identidad lésbica emergente, forma parte de un género más grande de obras realizadas a principios de los años 90 para examinar la identidad política” (Horsfield, 2006, p. 14). El reconocimiento y la necesidad de establecer identidades históricas y comunitarias específicas organizadas en torno a la experiencia compartida como “el otro” condujo la política de identidad y muchas obras de vídeo importantes realizados desde las perspectivas de los asiáticos, hispanos, negros y jóvenes artistas urbanos.



Fig. 82. Sadie Benning. *If Every Girl Has a Diary*, 1990

Phyllis Baldino es una artista que a través de su obra intenta mostrar las parte ilógica y la carencia de sentido que componen la vida de los adultos. “En ellos construye y destruye los objetos cotidianos frente a una cámara que no deja de grabar” (Rush, 2002, p.111). Su pieza *Cosmetic/No Cosmetic* es un claro ejemplo y la artista aparece con una taladradora eléctrica rompiendo un neceser lleno de maquillaje mientras ella aparece en ropa interior femenina y perfectamente maquillada.

Mis primeros vídeos estaban muy enfocados al proceso. Y los primeros trabajos que hice, literalmente, se realizaron en la primera toma. Trataban sobre mí misma interactuando con objetos particulares. Los objetos fueron resultado de los vídeos por lo que los objetos son esculturas que existen como objetos en sí mismos; el vídeo fue un proceso que crea a ese objeto. Así que hay momentos en los que muestro el vídeo con o sin el objeto, ya que en realidad no importa. Se puede ver por separado o se puede ver con el objeto. (Baldino, 2006, Fridgeunderground.com)



Fig. 83 y 84. Phyllis Baldino. *Cosmetic/No Cosmetic*, 1993

Los videoartistas masculinos de los años noventa coinciden en un tratamiento bastante diferente al que hacen las mujeres para expresar cuestiones de identidad y “tomaron, al parecer, un camino más lírico en obras que abordan cuestiones de identidad” (Rush, 2002, p. 111). Un ejemplo podría ser el artista coreano Seoung Cho que explora las actividades domésticas de una forma reflexiva y no convencional. Las obras en vídeo de Cho se distinguen por una confluencia lírica de procesamiento de imágenes complejas y *collage* sonoro. Sus obras son exploraciones formales, casi pictóricas, de la subjetividad y el subconsciente. Estas meditaciones poéticas a menudo se centran en el aislamiento y distanciamiento en relación con la cultura y el paisaje. En su vídeo *Robinson o yo* (1996) el artista utiliza actividades cotidianas como tomar el té o ducharse para representar una vida solitaria.

El británico George Barber en su obra *Abandono* (1996) expresa una búsqueda de identidad y pertenencia en un mundo del que se encuentra desplazado. Nelson Hendricks en su obra *Ventana* (1997) expresa las mismas inquietudes y anhelos de búsqueda y pertenencia como lo hace Barber. El ruso Alexandr Sokúrov es un cineasta en la que la exploración de sí mismo es una máxima que se repite en sus vídeos, en especial, en su pieza *Elegía Oriental* (1996) que recrea un paisaje onírico grabado en una isla japonesa en la que los personajes que aparecen están flotando entre la vida y la muerte. El vídeo muestra un viaje meditativo a un pequeño pueblo de la isla japonesa donde el paisaje, las casas, los objetos y las personas se ven borrosos través de la niebla, dando una impresión de ensoñación. Los encuentros sensibles y cuidadosos con los ancianos solitarios hacen prever el final de su vida y se relaciona con el viaje interior del director, en el que las afinidades sonoras hacen revivir recuerdos de su propio país, Rusia. Junto con Viola, Sokúrov comparte la calidad de sus producciones y una tecnología sofisticada, más propia de las producciones en cine que en vídeo, incluso muchas veces mezclan tecnología de cine y vídeo y “el resultado es un producto final altamente perfeccionado” (Rush, 2002, p. 112).



Fig. 85 y 86. Alexandr Sokúrov. *Elegía Oriental*, 1996

En Reino Unido varios artistas, entre los que cabe destacar a Sam Taylor Wood y Gillian Wearing, también trabajaron el formato de vídeo monocal “en unas obras provocativas y a menudo humorísticas” (Rush, 2002, p. 112). Taylor-Wood con su obra *Brontosaurio* (1995) muestra a un chico bailando una pieza de música clásica como si estuviera en una

discoteca. Wearing en su obra *Me gustaría enseñarle al mundo a cantar* (1996) muestra a mujeres de diferentes edades y etnias soplando botellas de cola como si se tratase de un *videoclip* o un anuncio de televisión alternativo y poco convencional.

1. 2. 9. 3. TV y exhibición del videoarte internacional en los 90

Durante estos años la televisión no estuvo muy abierta a las propuestas de los videoartistas y, al parecer, las cadenas de televisión se encontraban en un constante estado de rebobinado narcisista y una búsqueda superficial de la novedad “ya que han anexado las innovaciones estéticas de los artistas pero neutraliza los aspectos formales e implicaciones políticas de sus trabajos” (Elwes, 2005, p. 140). Por consiguiente, durante estos años se excluía los artistas de la programación y la televisión y “elimina esos aspectos culturales irritantes (...) que tenían como objetivo crear en el espectador una sensación de perturbación” (Elwes, 2005, p. 140). Los artistas regresaban a la galería en una década que no les permitía tener acceso al medio televisivo y del que, además, veían imposible toda capacidad de cambio y observaban que su sueño de “transformar el salón doméstico en un espacio para la reflexión” (Elwes, 2005, p. 140) no se vio realizado. Aunque muchos artistas habían mostrado su obra en espacios marginales durante estos años se produjo una apertura a este soporte artístico, por lo que las galerías comerciales y los museos empezaron a abrir sus puertas al vídeo de una forma más considerable que en décadas anteriores.

En esta década la tecnología se extiende también a la forma de exhibición y la imagen videográfica aparece dentro de un contexto artístico. En la mayoría de los casos, lo hace como proyección mural más que como reproducción a través de monitores, como en las anteriores décadas. Para la reproducción de las piezas de videoarte se emplea generalmente un reproductor de DVD que transmite la información almacenada a un proyector de vídeo y la imagen digitalizada es entonces transferida a la pantalla. De una forma más clara que través del sistema analógico: “en la imagen proyectada digitalmente se puede observar una cantidad innumerable de puntos de imagen llamados píxeles” (Martin, 2006, p. 12). Lo que se podría afirmar es que la evolución de la tecnología y el

salto de la tecnología analógica a la digital demuestra que la imagen visual se trata de un proceso que no se detiene en un punto determinado, sino que “la imagen permanece en un constante estado de construcción y desmontaje. A principios del siglo XXI, la imagen analógica compuesta de líneas se ha visto superada con creces por la digital” (Martin, 2006, p. 12).

En la década de 1990 el vídeo “se abrió paso en el *mainstream* del sistema de los museos y de las galerías para ocupar una posición central” (Elwes, 2005, p.1). El vídeo en los años 90 se convirtió en un soporte fundamental de la producción artística tal y como lo demuestran las grandes bienales como Venecia y Kassel “aunque la grieta entre los festivales y el cubo blanco del museo aún sigue sin cerrarse. El vídeo ha conquistado en el último decenio el estatus del original” (Martin, 2006, p. 24). Los artistas produjeron sus trabajos audiovisuales en ediciones limitadas incluso únicas, desarrollando una exclusividad artística que proporciona valor a la producción en vídeo. Los 90 se diferenciaron de los 70 en que la cinta poseía el estatus de un gráfico y se pagaba el precio correspondiente: “el vídeo da cuerpo a la contradicción entre la exclusividad y el producto de masas” (Martin, 2006, p. 24). A través de la venta de DVD con la obra del autor, junto con los catálogos de las exposiciones, algunos artistas comercializaron su obra a precios asequibles y, además, conectaron con la idea de la democratización del videoarte y el consumo del mismo.



Young and Restless
January 26–April 29, 1997

Fig. 87 Young and Restless. MOMA.Nueva York, 1997

Dentro de las formas de exhibición de la década de 1990 convivieron grandes producciones con producciones con otras más modestas de bajo presupuesto. Esta diferencia no supuso una limitación a la hora de ser exhibidas; “hay un fuerte interés museístico en las obras conceptuales tecnológicamente primitivas, muchas veces de carácter *performativo*” (Rush, 2002, p. 112). Como es el caso de la exposición “Young and Restless” (museo MOMA de Nueva York, 1997) que recoge en su muestra las obras de mujeres artistas jóvenes como Cheryl Donegan y Kristin Lucas, entre otras, con el denominador común de que utilizaban como factor diferenciador el bajo presupuesto en la creación de las piezas que eran ,en su mayoría, grabadas e interpretadas por ellas mismas.

1. 2. 9. 4. Videoarte en España en la década de 1990

Durante esta década el videoarte en España no tuvo una “relación privilegiada en la histórica dualidad del arte y la tecnología y tampoco parece que vaya a tener ningún peso excepcional en la evolución de la televisión o el cine” (Palacio, 1995, p. 15). Además a lo largo de estos años, algunos de los artistas más destacados durante la década anterior abandonaron esta disciplina artística para dedicarse “a los trabajos de encargo de la industria del vídeo, instalándose en la televisión, o intentando realizar su primera película” (Ameller, 2007, p. 202). Otros artistas se expatriaron con el objetivo de encontrar escenarios más propicios en las que desarrollar sus producciones, mejores condiciones de producción y también con el fin de mejorar su formación. Por el contrario, los que se quedan en España, no encontraron el mismo apoyo institucional que se produjo en los 80, por lo que optaron a reducidas ayudas para desarrollar proyectos aunque, por otra parte, se mantuvo la participación de los artistas en los concursos nacionales o internacionales con el fin de darse a conocer o conseguir reconocimiento respecto a su trabajo.

Seguramente los cambios más notables de estos últimos años son: esa nueva corriente que se identifica con la denominación de “vídeo independiente” (discutible, como todas), el interés que demuestran parte de los nuevos artistas por la mixtura de medios y soportes –usando sin complejos el vídeo y el ordenador– y el resurgimiento del movimiento asociacionista que busca soluciones colectivas para este sector. (Ameller, 2007, p. 202)

1. 2. 9. 4. 1. Desarrollo del videoarte y tecnología en España en la década de 1990

En la década de 1990 el vídeo “dejó de ser una tecnología novedosa e incluso comenzó a ser desplazada por la imagen digital” (Rodríguez, 2008, p. 158). Este cambio se produce como técnica de grabación magnética pero no como medio artístico ni como dispositivo. Por otra parte, las prácticas artísticas en este soporte se mantuvieron en una situación estable ya que se apoyan en una tradición de más de veinte años: “lo que calma los ánimos de autocelebración y abre a la vez nuevas vías de reflexión” (Rodríguez, 2008, p. 158). La tecnología del vídeo seguía siendo un

reclamo y un soporte atractivo para un segmento de artistas jóvenes que querían iniciarse en los procesos de creación que ofrecía el vídeo, ya fuera por el grado de experimentación que proporcionaba esta tecnología y su accesibilidad técnica, por su proceso de producción que cada vez más es individual o por “la apreciable huella de su proceso de legitimación social y artística (presencia en museos, festivales, televisiones, universidad, etcétera)” (Palacio, 1995, p. 15).

El vídeo es todavía un medio minoritario y, simultáneamente, se le dedican algunas actividades de gran importancia (...). En el peor de los casos el vídeo continuaría en la situación actual que parece ciertamente estable. La inercia perceptible a lo largo del tiempo demuestra que el medio sigue siendo lo suficientemente atractivo para los que quieren desarrollar actividad artística en él. (Crego, 1994, p. 330)

1. 2. 9. 4. 2. Exhibición y desarrollo del videoarte en España en la década de 1990

En 1990 tuvo lugar en el Reina Sofía la “Bienal de la Imagen en Movimiento” que se abrió en cuanto a multiplicidad y que “da un impulso definitivo a la presencia de la imagen electrónica en las instituciones de arte” (Pérez Ornia, 1991, p. 178). El Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía a través de esta Bienal quiso extender las actividades tanto de conservación, investigación y de difusión de la imagen en movimiento y la Bienal no se concibió como un festival o muestra sino “como una exposición selectiva de las obras de estos dos últimos años (incluidas instalaciones) que han sido más relevantes por un Comité Científico Internacional” (Llorens, 1990, p. 11).

La segunda edición de la Bienal denominada “Visionarios Españoles” tuvo lugar en 1992 y fue comisionada por Pérez Ornia. La Bienal estaba abierta a la imagen en movimiento y admitía toda clase de prácticas artísticas audiovisuales: cine, TV, vídeo y creación a través del ordenador y destacó la obra de doce autores que se aproximaron al vídeo en los 70 y primera mitad de los 80 y que se distinguieron por una trayectoria “más o menos prolongada, así como por un sello inconfundible que cada cual ha impuesto sobre el conjunto de sus realizaciones” (Bonet, 1992, p. 57). La Bienal incluyó en su muestra obras monocal de estos doce artistas y ofreció “la

posibilidad de reexaminar algunas obras representativas dentro de la obra de estos doce autores” (Bonet, 1992, p. 57). La selección estaba dividida en dos ejes: desde autores consagrados en el sector de las artes plásticas como Muntadas, Torres, Balcells y Pujol hasta trabajos que “no descartan y aún persiguen una vocación televisiva” (Bonet, 1992, p. 58). Como son los trabajos de Xabier Villaverde, Antonio Herranz, Raúl Rodríguez, Antón Reixa, Julián Álvarez, Antonio Cano, José Ramón da Cruz o Joan Pueyo.

1. 2. 9. 4. 3. Características formales y narrativa en el videoarte en España

Javier Maqua (1992, p. 109) realizó un análisis del videoarte español y destacó algunas de las características y algunos rasgos comunes que se encontró en las obras de videoarte en España hasta 1992 (momento en el que escribió el texto para el catálogo de “Visionarios españoles”) y que, quizás, se podrían extrapolar a las peculiaridades propias de las obras de videoarte monocanal español. Maqua subrayó que “dos rasgos acusan la mayoría de las videocreaciones: la redundancia o repetitividad y la valoración del azar, que puede entenderse como una forma particular de redundancia” (1992, p. 109). La redundancia más evidente parece ser, para el autor, la utilización repetida del mismo plano en el mismo vídeo por lo que el videoarte había retrocedido “en cierto modo, a los inocentes tiempos de la percepción recreativa y la psicodelia que prefiere investigar la sensorialidad auditiva y pseudomágica a crear u ordenar sentido” (1992, p. 109). Maqua destacó la utilización de recursos de música minimalista con elementos repetitivos y respecto a la duración de las piezas explicaba que “ha ido aumentando hasta la media hora en los últimos años, lo que disminuye su capacidad como mercancía televisiva y no alivia sino que subraya su carácter repetitivo” (1992, p. 109).

Las tendencias místicas, la recuperación de la psicodelia, la presunta elevación trascendente de sus propuestas, la elevada metaforicidad de sus imágenes (tropos de estados de ánimo) suelen ser notas que caracterizan la producción audiovisual que se autodenomina videocreación y que se niega a vertebrarse con el resto de la producción audiovisual. (Maqua, 1992, p. 111)

Maqua (1992, p. 109) también señala que las piezas de videoarte, hasta la fecha, mostraban una clara aproximación a lo onírico y que “renuncian a la racionalidad para sumergirse en el imaginario onírico, en los márgenes etéreos y ambiguos del sueño” (1992, p. 109). Por lo que las obras prescindían de argumentos o explicaciones causales donde todo es posible y nada es racional y “a poco que se descuide puede caer en lo vacuo y lo cansino” (1992, p. 109).

La segunda característica que destaca Maqua (1992, p. 109) es el azar que “no es valorado por los creadores sólo como residuo de la asociación libre del lenguaje de los sueños sino para reforzar el mensaje” (1992, p. 109) y resaltaba la apropiación de imágenes emitidas en televisión y su posterior remezcla como recurso de creación y a través del cual el artista generaba nuevas sensaciones como resultado del caos obtenido a través de la superposición de imágenes. “Son videocreaciones de carácter saprofito, que se alimentan de las escorias, de los restos de otras producciones de mayor envergadura” (1992, p. 109). Para Maqua, los videoartistas aíslan las imágenes del contexto para descontextualizarlas y crear otro contexto con el fin de reconvertir esas imágenes previas en otras.

Por último, Maqua (1992, p. 111) apuntaba que la característica que más define al videoarte es el rechazo a la narratividad que “reclama su propia autonomía y para demostrarlo aborrece el relato o si lo asume lo hace en el caprichoso terreno de lo onírico donde las reglas de la causalidad narrativa no campan precisamente por sus respetos” (1992, p. 111). Pero, según Maqua, la ausencia de narratividad total es prácticamente imposible por lo que los artistas se ven obligados “a atenerse de un modo u otro a ella” (1992, p. 111).

Cabría destacar la pieza *Contorsionista* (1991) de Joan Pueyo que es una obra que se inspira en la mezcla de las diferentes culturas mesoamericanas. Pueyo trabaja con la repetición y el azar de una forma controlada, manipulando las imágenes de una forma caleidoscópica y descomponiéndolas en figuras geométricas, a través de la postproducción, sobre los rostros de piedra de la cultura mesoamericana (Toltecas, aztecas y mayas) a través de los cuales el artista va descomponiendo las partes de los cuerpos que aparecen como si se tratara de una especie de sacrificio virtual. “La

imagen está integrada por diferentes caras, resultado de la yuxtaposición de diferentes partes del cuerpo de una mujer sin mantener las proporciones entre ellas” (Pueyo, 1995, p. 114). Este vídeo fue Premio de la Generalitat de Catalunya 1991 al mejor realizador entre otros premios nacionales.



Fig. 88. Pueyo. *Contorsionista*, 1991

“Señales de vídeo” fue una exposición que nació con el objetivo de ser una revisión desde un punto de vista histórico y crítico de la actividad videoartística que ha tenido lugar en España “en los últimos años y de sus extensiones en otros campos creativos” (Guirao, 1995, p. 9). La exposición tuvo lugar en el Museo Nacional de Arte Reina Sofía del 11 de octubre al 4 de noviembre de 1995 y continuó hasta el 27 de octubre de 1996, de forma itinerante, en el Festival Internacional de Vídeo de Las Palmas de Gran Canaria, Festival de Vídeo de Navarra, Fundació Pilar i Joan Miró a Mallorca, Centro Galego de Artes da Imaxe de la Coruña, el IVAM Centre Julio González de Valencia y la Fundació Antoni Tàpies de Barcelona.

Esta exposición tomó como punto de partida “La Imagen Sublime. Vídeo de creación en España (1970-1987)” que tuvo lugar en el que era Centro de Arte y no Museo, Reina Sofía de Madrid. “Señales de vídeo” tuvo un doble objetivo: por un lado, se proponía mostrar las últimas piezas de videoarte que se habían producido en España y por otro quería evaluar la evolución que este soporte había sufrido en los ocho años de

distancia que separaba ambas exposiciones. Seis de los artistas que formaron parte de la muestra “La Imagen Sublime” en 1987 también participaron en esta exposición: Antoni Muntadas, Francesc Torres, Julián Álvarez, Javier Codesal, Ignacio Pardo y Antón Reixa y a ellos se les sumaron 28 creadores nuevos.

En la exposición, las obras se dividían en nueve apartados que recogían tanto las distintas temáticas como los usos que los artistas hacían del vídeo:

-*Espacios imaginados*, incluía piezas creadas por ordenador y recogía las obras de Jordi Teixidó, el Grupo 3TT, Pedro Ballesteros, Íñigo Salaberría, Jaime Vallauré y el equipo formado por Olga Mesa y Ricardo de Rezende: “Espacios imaginados son aquellos que se extienden en el territorio de imágenes: mentales, trasoñadas, simbolizadas construidas, disolventes, entrelazadas, ¿imposibles?...” (Bonet, 1995, p. 67).

-*Viajes imagineros*, se centró tanto en los viajes alrededor del mundo y en la relación con otras culturas como en los viajes interiores. Dentro en este apartado se incluyeron obras de los artistas Toni Serra, Maite Ninou y Xavier Manubens, Isabel Herguera, Jacobo Sucari y Pedro Ortuño. “Viajes sin otra agenda que la de la cámara y la imagen, aunque ésta si pueda ser, efectivamente de agencia, de archivo o tomada (...) de otras ventanas audiovisuales al mundo” (Bonet, 1995, p. 75).

-*Derecho a réplica*, estaba definido por la apropiación y la interpretación de las imágenes por parte de los artistas Joan Leandre, Xurxo Estévez y Antoni Muntadas. El *collage*, la apropiación, la busca y captura en los archivos así como “la contrariedad de las imágenes o los mensajes, las retóricas (...) forman parte del instrumental terapéutico con el que el vídeo se reserva el derecho a réplica” (Bonet, 1995, p. 81).

-*El medio es el ruido*, se podía asociar en parte a *Derecho a réplica* pero se centraba más en el medio televisivo; tanto en la comunicación de masas como la publicidad. “Uno de los referentes, pude ser, de nuevo, la televisión” (Bonet, 1995, p. 81). Incluye obras de los artistas Javier Montero, Joan Leandre, Josu Rekalde y Antón Reixa.

-*Autobiodeografías, retratos, vídeos familiares*, recogía obras que utilizaban el vídeo como forma de introspección y autorreflexión de la mano de los artistas Carlos Gil-Roig, Jaime Vallaure, Joan Pueyo, Juan Crego y Francisco Ruíz de Infante. “Escrituras que utilizan técnicas y recursos de los más variados: fotografía, cine y vídeo, todo de la mano del mismo autor” (Bonet, 1995, p. 91).

-*Memorias, recuerdos, heridas*, continuaba con la línea de *Autobiodeografías* pero “con otros puntos de fuga (...) la memoria o el recuerdo, según algunos distinguen entre lo que es colectivo o individual y privado” (Bonet, 1995, p. 97). Dentro de este programa se encontraban los artistas Manuel Sáez, Enrique Fontanilles, Juan Crego, Marcelo Expósito y Esther Mera.

-*Geografía e historia (con pesadillas)*, agrupó una serie de obras críticas y llenas de interrogantes hacia el pasado y presente de la sociedad “en el que se parte de ciertas perspectivas críticas, interrogadoras y, en general, poco complacientes de nuestra geografía e historia” (Bonet, 1995, p. 103). Jaime Subirana y Gringos, José Antonio Hergueta y Marcelo Expósito y Francesc Torres fueron los autores que ocuparon esta sección.



Fig. 89 y 90. Jaime Subirana y Gringos. *Señuelo*, 1991

En *Señuelo* (1991) de Jaime Subirana y Gringos aparece Sebastià Manen, un mutilado de guerra, que cuenta a través del autodiálogo episodios vividos por él en la guerra. “El resultado es una crónica surrealista de su experiencia que empieza en la guerra

civil y se extiende hasta el final de la segunda guerra mundial. Y encima canta” (Gringos, 1995, p. 104). Esta pieza obtuvo el Premio especial del jurado de festival de vídeo de Estavar-Llívia 1991 y Medalla de oro de los VIII Internationalen Duisburger Filmtagen (Alemania, 1992).

-*Viva la muerte*, fue el apartado en el que se mostró la obra de Antonio Perumanes, Francisco Ruíz de Infante, Ignacio Pardo y Javier Codesal y era un conjunto de obras que trataban la denominada España negra de tradición más aferrada “dando rienda suelta a lo macabro y escatológico, al humor negro y la figuración obscena, al pesimismo descreído y el misticismo exaltado” (Bonet, 1995, p. 107).

-Por último, en *Cuerpo a cuerpo*, la exposición reunía piezas relacionadas con la reflexión sobre el cuerpo desde el punto de vista de la biología y su relación con la poética, la vida, la inteligencia artificial y la bioingeniería. Estos temas y su relación entre sí “han devenido en los últimos años uno de los ejes de atención de las artes contemporáneas y del pensamiento” (Bonet, 1995, p. 113). En esta última sección participaban Joan Pueyo, Ignacio Pardo, Rosa Silva, Elio Quiroga y Julián Álvarez.

La pieza *Transformador destinado a utilizar las pequeñas energías desperdiciadas* (1994) de Rosa Silva, transforma en imágenes y se inspira en el poema de Duchamp del mismo nombre. Este vídeo obtuvo el premio a la mejor utilización de los recursos técnicos en el III Festival de Vídeo de Navarra.



Fig. 91 y 92. Silva. *Transformador destinado a utilizar las pequeñas energías desperdiciada*, 1994

Transformador destinado a utilizar las pequeñas energías desperdiciadas como: El exceso de presión sobre un timbre. La exhalación del humo del tabaco. El crecimiento de los cabellos, de los pelos y de las uñas. La caída de la orina y de los excrementos. Los movimientos de miedo, asombro, de aburrimiento, de cólera. La risa. La caída de las lágrimas. Los gestos demostrativos de las manos, de los pies, los tics. Las miradas duras. Los brazos que caen del cuerpo. El desperezamiento, el bostezo, el estornudo. El escupimiento ordinario y el de sangre. Los vómitos. La eyaculación. Los pelos repelentes, la espiga. El ruido de sonarse, el ronquido. El desvanecimiento. El silbido, el canto. Los suspiros, etcétera. (Duchamp. 1966, p. 322)

En las obras que componían la muestra “Señales de Vídeo” en la que había una predominancia de relatos subjetivos, personales intimistas, las *microhistorias*. Se pudo observar el uso de la tecnología videográfica como un elemento de creación y expresión en sí mismo y como un recurso que empezó a ser utilizado por los videoartistas de la década de 1980 que fue luego abandonado y que en la década de 1990 volvió a tomar importancia. Por último, subrayar el interés de los artistas por conseguir un sonido cuidado y la especial atención que se prestó a la banda sonora de las piezas.

En todo caso, parece que ya es hora de que la videocreación deje de gastar energías reivindicando un lugar autónomo e independiente en el campo audiovisual. Ese territorio no existe porque todo es uno y lo mismo. Y su actitud parece a menudo una pataleta en respuesta al irracional rechazo del soporte vídeo que pertinazmente manifiestan los más vetustos y socialmente prestigiosos cineastas de soporte fotoquímico. Entre los trabajos de videocreación y cinematográficos no debiera haber mayores enfrentamientos. En situaciones como la actual, los empeños inútiles de reivindicar diferencias sólo llevan al destierro y la marginación. (Maqua, 1992, p. 111)

1. 2. 9. 4. 4. Videoarte y Televisión en España en 1990

A diferencia del resto de los países en la que la televisión mostró un menor apoyo al videoarte, Televisión Española produjo *El Arte del Vídeo*, serie dirigida por Pérez Ornia y emitida por primera vez el 19 de febrero de 1991 y contó con catorce capítulos de media hora de duración cada uno “sobre los primeros veinticinco años del videoarte a nivel internacional” (Rodríguez, 2008, p. 162).

La serie incluía además de fragmentos de las obras más representativas de todos estos años, entrevistas a expertos e incluso a los propios artistas. Aparte hubo colaboraciones directas de los artistas que crearon obras especialmente para la serie como es el caso de Viola, Muntadas e incluso Paik.



Fig. 93. Muntadas *¿El vídeo es televisión?*, 1990

1. 3. Videoarte internacional: 2000-2015

1. 3. 1. Consideraciones previas

Analizar la evolución del videoarte desde su nacimiento hasta los 90 ha sido una tarea complicada pero no imposible. Pero a partir del año 2000 no hay casi publicaciones que analicen qué ha ocurrido en esta década. La mayoría de las fuentes bibliográficas que hablan de videoarte y que se han publicado hasta mediados de la primera década del 2000, limitan su análisis a los 90 y desarrollan predicciones de qué puede ocurrir pero basándose en su evolución anterior no en el análisis concreto de esta época. Por lo que la investigación del videoarte en los años 2000-2015 en lo referente a fuentes y recursos se encuentra bastante limitada.

1. 3. 2. Tecnología en la primera década del 2000

El vídeo, como medio siguió revitalizado por los avances en la tecnología. El videoarte, como género ha sido empujado por la evolución tecnológica desde los primeros días. “En la corta historia del vídeo (de apenas cuarenta años) la revolución digital le ha dado la vuelta a todo” (Sherman, 2008, p. 1). Todo lo analógico es ahora digital y la evolución y la proliferación de las videocámaras ha sido asombroso. Según Tom Sherman (2008, p.1) los estudios de la industria audiovisual indican que había más de 150 millones de cámaras digitales en todo el mundo en el 2008. La edición no lineal a través de los ordenadores es de fácil acceso y se ha convertido en una característica estándar de casi todos los ordenadores. Los recientes avances en las tecnologías de visualización han sido espectaculares a través de las pantallas LCD (pantallas de cristal líquido) y DLP (Digital Light Processing). Los proyectores son brillantes, nítidos y cada vez más asequibles y las pantallas de plasma ofrecen nuevos grados de percepción visual a través de la tecnología LED (diodo emisor de luz) y OLED (diodo orgánico de emisión de luz).

El medio de vídeo esta ahora prácticamente en todas partes y está a punto de explotar en la hipersaturación. La energía y el alcance de la revolución de vídeo digital no puede ser exagerada. (Sherman, 2008, p. 1)

La evolución del vídeo se ha establecido de una forma concisa ya que se ha producido una transformación completa del sistema analógico al digital, de un sistema lineal a otro no lineal. La cinta de vídeo se ha reemplazado por el disco duro y esto seguirá ocurriendo con las unidades de estado sólido (SSD). Ha habido grandes mejoras en la captura y en la visualización. El *web streaming* y la posibilidad de compartir archivos “han transformado la distribución y la exhibición” (Sherman, 2008, p. 1).



Fig. 94. Canon EOS-5D, 2005

La oferta en cámaras como sistema de captación de la imagen en movimiento es muy amplia y cada artista utiliza una cámara u otra dependiendo de su interés estético o del proyecto a realizar. Habría que destacar la evolución de las cámaras (en especial las cámaras de gama alta que utilizan un único sensor, del mismo tamaño que el *frame* de las cámaras de cine de 35mm) y que permiten proporcionar la misma profundidad de campo que las cámaras de cine convencionales. Por lo que independientemente de la calidad que puedan ofrecer (720, 1080 ó 4K) tienen en común que el “resultado es una estética de film más que de televisión” (Allen, 2009, p. 62).

El desarrollo de la tecnología de grabación de la señal de vídeo, ha tenido una evolución vertiginosa, no sólo en la mejora de la calidad de la imagen sino en la amplia gama de formatos y *codecs* de compresión, posibilitando el envío y alojamiento del material grabado en las diversas plataformas que ofrece Internet. La convivencia entre formatos obsoletos y nuevos puede producirse porque estas tecnologías, a veces, se quedan anticuadas incluso antes de ser amortizadas por quien las adquiere y/o implementa. “En este momento se puede afirmar que la grabación

analógica es historia” (Castillo, 2009, p. 338). La imposición de los sistemas digitales es inminente y a la grabación en cinta le queda de vida lo que los propios fabricantes quieran o sean capaces de mantener “pues incluso los formatos digitales están quedando relegados a aplicaciones muy concretas o a una simple amortización de los equipos” (Castillo, 2009, p. 338).

El vídeo digital puede llegar a proporcionar nuevas posibilidades en la codificación y la construcción de mensajes, lo que se podría transformar en un enriquecimiento de la experiencia, pero es pronto para poder afirmar de qué forma ha provocado un cambio a nivel narrativo. El vídeo digital puede suponer “un incremento de la participación en las experiencias mediadas, tanto permitiendo una navegación audiovisual como generando documentos audiovisuales interactivos” (Bartolomé, 2003 p. 47). El vídeo digital supone la audiovisualización de Internet. “En el contexto cultural eso puede querer decir la auténtica llegada a la mayoría de la población de un medio que todavía es en gran medida elitista y vinculado a lecto-escritura. La respuesta en unos pocos años” (Bartolomé, 2003 p. 47).

Los ordenadores que surgen en la primera década del 2000 han permitido la generación de una abstracción electrónica más compleja y más rápida, de tal manera que incluso han conseguido sobre estimular al espectador. Muchos artistas han visto el espacio que ofrece el ordenador como un dominio electrónico libre de valores, transparente en el que “su creatividad puede expandirse sin el bagaje de tradiciones artísticas como la pintura carga, la escultura e incluso las imágenes televisivas” (Elwes, 2005, p. 20).



Fig. 95. Primer Macbook Pro de Apple, 2006

La modificación estructural de la relación entre la imagen y el sonido que se produce durante la primera década del 2000 es el trabajo de la postproducción digital, que ha sido la precursora de la transición desde una visión estática y centrada en una única visión y en la superficie de una pantalla, a una visión panorámica y dinámica que incluye un espacio envolvente gracias a tecnologías como *subwoofers*, iluminación, proyectores CRT (tubo de rayos catódicos) y pantallas gigantes con “efectos visuales y de sonido espectaculares que consiguen aumentar de las capacidades sensitivas del espectador” (Sossai, 2009, p. 12). Esta expansión ha ocurrido gracias al salto progresivo que ha dado el diálogo clásico, marcado por la continuidad y linealidad del sonido dando paso a un nuevo modelo caracterizado por un flujo aparentemente desordenado y a la superposición de voces e imágenes superpuestas.

La tecnología digital “ha favorecido la alineación de los elementos diferentes que componen el texto audiovisual, transformado el conjunto de información binaria que puede manipularse y duplicarse hasta el infinito” (Sossai, 2009, p. 13). La Alta Definición (HD) ya no sólo es algo que se refiere al video sino que sigue una tendencia actual y esa tendencia, a su vez, podría influir en la creación en vídeo:

El vídeo de alta definición, las televisiones, las cámaras y los aparatos de grabación están comenzando a ser apreciados por comerciantes al por menor, por locutores de radio, cineastas independientes e incluso de cine. Todavía más emocionante es el ritmo extremadamente rápido en el que se dan los avances en fabricación de equipos de producción, edición y efectos y, probablemente, aún lo es más, el hecho de que, para conseguir un desarrollo continuo, los productos para el consumidor son cada vez de mejor calidad y precio. (Browne, 2007, p. 3)

1.3.3. Creación videoartística internacional en la primera década del 2000

El vídeo, a pesar de su evolución tecnológica, mantiene una característica a lo largo de toda su historia: su carácter híbrido. El vídeo fue y sigue siendo un arte híbrido que utiliza todos los medios disponibles, tanto los del arte del espacio como los “del arte del tiempo, de la alta y baja cultura; a lo largo de los lenguajes de todo tipo, desde la pintura, la performance, la publicidad, la instalación, el cine hasta YouTube y la televisión” (Creo y Groot, 2009, p.16).

Un claro ejemplo de hibridación son los artistas Eija-Liisa Ahtila, Doug Aitken y Pierre Huyghe que se han acercado a la narratividad de una forma más explícita: “aunque sin abandonar el potencial de interactividad que proporciona el medio” (Creo y Groot, 2009, p. 16). Ahtila, como artista, tomó la intimidad de la televisión como su punto de vista en el arte en movimiento. La artista ha utilizado en sus obras desde el film en 16 y 32mm hasta el vídeo y el DVD y “muestra su trabajo en monitores, instalaciones multipantalla y también hace versiones monocanal de sus instalaciones” (Newman, 2009, p. 111).

Ahtila se centra en su experiencia subjetiva y las relaciones humanas. Las posibilidades que le ofrece el medio (manipulación del tiempo y de la narrativa hacen que los personajes realicen acciones imposibles en su vida cotidiana como volar o volver de la muerte) están siempre al servicio de las emociones y de la identidad de los personajes y del espectador por lo que para ella, las instalaciones de imágenes en movimiento se transforman en el medio perfecto a través del cual poder “explorar los cambios y las vulnerabilidades en las identidades contemporáneas de los hombres y las mujeres” (Newman, 2009, p. 112). La artista en la mayoría de los casos produce dos versiones de sus obras: la monocanal y la multipantalla.

The Annunciation (2010) está concebida para ser proyectada en tres pantallas y se observa la pluralidad de perspectivas, experiencias de tiempo y espacio y muestra una posible coexistencia entre mundos paralelos mezclando ficción, mitos, creencias, la normalidad del día a día y escepticismos. Pero todas estas uniones dan la clave de sus trabajo, la imagen en movimiento que se muestra “le permite al observador la interacción con la imagen abierta, la diferencia y a la duda” (Bal, 2013, p. 4). *The*

Annunciation es una pieza que se opone de una forma enfática al ilusionismo del teatro y del cine, en dónde el espectador está sentado de una forma cómoda en la oscuridad con la mirada al frente y que además, se olvida de su cuerpo. “El tiempo, en la obra de Athila, está espacializado te enfrentas a ella pero no puedes estar distante o abstracto a ella” (Bal, 2013, p. 278).



Fig. 96 y 97. Eija-Liisa Ahtila. *The Annunciation-Marian Ilmestys*, 2010

Estos artistas se han concentrado en la narratividad que ocupa un lugar clave en la producción de su obra y “algunos de ellos incluso han participado en la puesta en escena de óperas” (Creo y Groot, 2009, p.16). Como William Kendridge con el *Retorno de Ulises* y *La Flauta Mágica* y Bill Viola con su famosa producción para *Tristan und Isolde*. Este trabajo de Viola se estrenó en la Ópera de París en 2004 y cuyo director de escena fue Peter Sellars.

A través de este tipo de producciones podría haberse desarrollado “una nueva forma de arte derivado de la utilización de las imágenes grabadas (cine, vídeo, televisión) en la puesta en escena de la ópera” (Radigales, 2013, p. 167). El trabajo de Viola destaca especialmente por la espectacularidad que consigue a través de los diferentes elementos en la producción: una gran pantalla (11x 6.6m) en la que las imágenes de fuego, agua, rostros y reflexiones junto con elementos naturales como son la luz de la luna y las olas que se proyectan. La pantalla está en una posición horizontal para los dos primeros actos y luego gira sobre su propio eje a una posición vertical. En varios momentos de la actuación, los cantantes e instrumentistas solistas actúan desde diferentes lugares dentro de la sala “lo que produce un efecto tridimensional extraordinario, sumergiendo al espectador en la música de Wagner” (Bredin, 2010).

Por tanto, la conjugación de los diferentes elementos escénicos junto con “la alta tecnología, que es resultado de los avances en la digitalización de imágenes, permite ir más allá de los convenios establecidos hasta ahora “ (Radigales, 2013, p. 167) no sólo respecto a la relación entre la ópera y el cine sino incluso sobre una ópera en particular.



Fig. 98 y 99. Teatro Real de Madrid. Viola. *Tristan und Isolde*, 2014

La cámara es la encarnación de un ojo siempre abierto. Nos puede enseñar a ver profundamente, que es la esencia de todas las prácticas espirituales. A mi juicio, la tecnología es, en última instancia, una fuerza espiritual y una parte de nuestro ser interior. (Viola, 2013)

En la era de Internet la imagen en movimiento se convierte en una más, de entre las muchas formas en que la imagen y el texto circulan en forma de archivo digital y que fácilmente se pueden alojar, descargar y remezclar. Yendo más allá del apropiacionismo de las décadas anteriores, la aproximación que se hace en el siglo XXI tiende al *sample* (muestra) desde un flujo infinito de imágenes y archivos de vídeo que además “ya han podido sufrir muchas modificaciones incluso antes de que el artista las pueda utilizar” (Newman, 2009, p. 120). *Modern Suite* (2002) del artista Seth Price combina imágenes de patios de recreo extraídos de Internet al que añade una banda sonora de estilo modernista, compuesta por él mismo para mostrar a través de esta pieza una representación extraña de la utopía. En *Film, Right and Film* (2006) crea una pieza a través de imágenes procedentes de publicidad, clips de Internet, noticias, material audiovisual diverso y *films* de otros artistas.

Eddo Stern y Cory Arcangel utilizan materiales modificados de videojuegos existentes para crear piezas lineales y digitales. Stern a través de sus piezas *Attack* (2000) y *Vietnam Romance* (2003) pone a los espectadores en la perspectiva de un comando israelí con una misión en el Líbano unos días antes de la Guerra de los Seis Días en 1966, mientras que en *Vietnam Romance* remezcla el conflicto de Vietnam con una experiencia nostálgica y romántica. Las piezas de Stern destacan en primer plano “la conexión militar corporativa en el desarrollo de tecnologías digitales y de videojuegos y examina los efectos de la mediación en la creación de fantasías e ideologías” (Paul, 2009, p. 141).

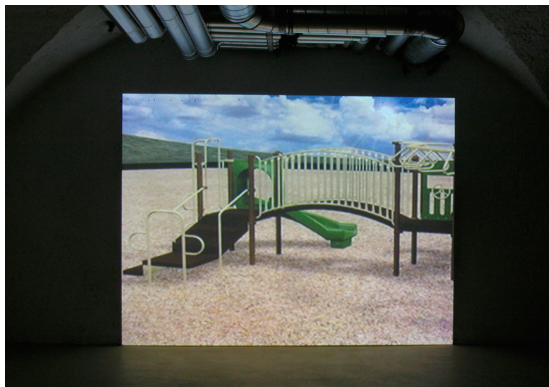


Fig. 100. Price. *Modern Suite*, 2005



Fig. 101. Stern. *Vietnam Romance*, 2003

Arcangel *hackeó* un juego de Nintendo para eliminar las figuras, dejando sólo los fondos para crear *Super Mario Clouds* (2002-2005) la acción se mueve a través de la proyección creando un trabajo utilizando un formato de videojuegos obsoletos que “conecta con la historia de la representación de las nubes como un índice en el tiempo” (Paul, 2009, p. 141).



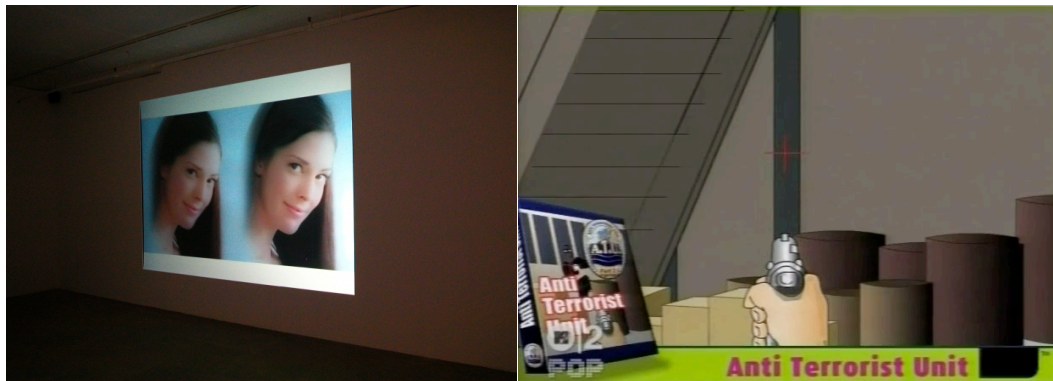
Fig. 102. Arcangel. *Super Mario Clouds*, 2002

Arcangel también manipuló el juego original de 1984 *Super Mario Brothers* y lo reprogramó para crear una pieza de 15 minutos llamada *Super Mario Movie* (2005) que utiliza los gráficos originales del video juego pero que “los transforma en una fantasía psicodélica descrito por el propio artista como castillos flotando en arcoíris de 8 bits” (Paul, 2009, p. 141). Lo que diferencia estas piezas de otros tipos de apropiación artística, es que los artistas escriben y alteran el código ya existente para modificar y crear una historia, no necesitan manipular archivos de imagen con postproducción ni necesitan imágenes tomadas desde una cámara.



Fig. 103. Arcangel. *Super Mario Movie*. 2005

Daniel Pflumm que utiliza el apropiacionismo en un sentido más amplio, destacando *Paris* (2004) en la que dibuja, manipula imágenes, logotipos y anuncios publicitarios. Para este tipo de artistas la imagen en movimiento forma parte de “un amplio sistema de la circulación de imágenes y servicios en los cuales el artista interviene para crear desplazamientos y versiones personales” (Newman, 2009, p. 120).



Figs. 104 y 105. Pflumm. *Paris*, 2004

Las herramientas digitales proporcionan nuevas formas de manipulación de la imagen; las transformaciones ocurren sin fricción ni comparación en las prácticas más tempranas pero en esta década, el material encontrado en lugar de ser representado o reproducido, es sujeto de ser procesado en una forma de postproducción. Por lo que se desarrolla otra forma en la que la imagen en movimiento funciona en la mitad de la primera década del siglo XXI y que “difiere de las anteriores etapas del cine y del vídeo en que se produce sin cámara, bajándose el material de Internet” (Newman, 2009, p. 120). Internet se ha convertido en un medio y ya no se trata de piratear o robar contenidos de un sitio para producir otros, que era la principal característica del arte apropiacionista. El material que se produce vuelve a la red y toda esta realidad posibilita cambios en la forma de crear y de mostrar.

Tal vez estamos tratando con el tipo de red que funciona a través de enlaces, en el que las imágenes se mueven y están en proceso de constante transformación, por lo que ya no tiene sentido hablar de la imagen en movimiento en la galería”. (Newman, 2009, p. 120)

1. 3. 4. Cambios en la primera década del 2000 respecto a las décadas anteriores en el videoarte internacional

El videoarte a finales del siglo XX, independientemente que sea a través de narraciones, experimentaciones formales, etcétera, “ha adoptado una postura de legitimidad e incluso de importancia en el mundo del arte que pocos creían posible incluso en los años ochenta” (Rush, 2002, p.128). Los artistas jóvenes han sido educados dentro de la saturación de imágenes y medios y ven al vídeo como un medio con posibilidades, aparentemente infinitas y su precio relativamente asequible, que lo convierten en un soporte atractivo. El vídeo es una manera de participar a su vez, en la creación de mensajes y reaccionar contra la saturación y a la exageración de medios de comunicación y además funciona como un vehículo manejable para transmitir mensajes personales. “A medida que los temas se han ido convirtiendo en algo cada vez más personal e individual, ha crecido también el tamaño y el alcance de los proyectos artísticos” (Rush, 2002, p. 128).

En la primera década del 2000 los artistas entienden el vídeo como un medio complejo que tener en cuenta por sus preocupaciones culturales y contextuales. El vídeo, al igual que la televisión, puede adoptar multitud de formatos y en su manifestación digital mas tardía, el vídeo abraza a la fotografía, el sonido, el *film*, los gráficos y la arquitectura. Por extensión el vídeo puede contener formas culturales tan diversas como la narrativa, los documentales, el teatro, la danza, la música, la realidad virtual y la animación “alcanzando hasta ahora formas indefinidas como la interactividad y la no-linealidad” (Meigh-Andrews, 2006, p. 277).

1.3.5. La convergencia entre el film y el vídeo a nivel internacional

El vídeo digital está erradicando rápidamente los límites entre el cine y la televisión haciendo la distinción irrelevante para todo el mundo, excepto para los más puristas. El acceso a un equipo de producción fiable y asequible, la disponibilidad del reproductor DVD, las producciones en alta resolución y el potencial del vídeo en *streaming* y las websites “han tenido un impacto sobre el uso y la popularidad del

vídeo como medio de expresión artística y como formato de exhibición de las galerías” (Meigh-Andrews, 2006, p. 277).

Con la llegada del siglo XXI la distinción entre el vídeo y el cine, prácticamente, podría haber desaparecido ya que la convergencia tecnológica ha tenido lugar en la adopción generalizada de técnicas de imagen digital. Cualquiera que sea el soporte en el que el artista trabaje (vídeo o cine) la obra será, casi de forma inevitable, editada en formato digital en un ordenador y emitida por un proyector de vídeo o un monitor. La calidad de la grabación y la proyección de vídeo ha mejorado hasta el punto de que cada vez es difícil de distinguirlo del *film*. “Los artistas hablan de *film* cuando están grabando en vídeo y lo que ellos llaman vídeos se graban en calidades y con intencionalidades fílmicas” (Elwes, 2005, p. 172). Algunos artistas como, por ejemplo, Gordon, Maziere y Lewis, deciden explorar la imagen en movimiento en relación con su patrimonio cinematográfico y otros mantienen los enlaces críticos y formales de los inicios del vídeo: “echando una mirada deconstructiva sobre prácticas televisivas, la vigilancia, los videojuegos y, últimamente, Internet” (Elwes, 2005, p. 172).

El vídeo comenzó su vida como una fuerza contracultural que en su evolución ha pasado de ser de una práctica marginal al medio predeterminado de la galería de arte del siglo XXI. En este caso, la convergencia de formatos provocada por la tecnología digital ha propiciado la fusión entre las prácticas paralelas de cine y de videoarte.

Con la televisión, la moda, la publicidad y la industria del *pop* ya no es considerado como el enemigo. Muchos artistas ahora se basan libremente en géneros culturales existentes sin sentir la necesidad de desarrollar una postura crítica, ya sea hacia su contenido o la posición que ocupan en las estructuras de comercialización de una cultura de consumo. Los artistas de la imagen no sólo saquean las fuentes de la cultura popular por su arte, sino que también aplican su creatividad a campos comerciales actuando como un puente entre los dos. Con la expansión exponencial del mundo del arte en la última década e instituciones, como la Tate Modern de Londres (...), la conciencia de imagen en movimiento de artistas se ha extendido. (Elwes, 2005, p. 191)

1. 3. 6. Exhibición de videoarte internacional en la primera década del 2000

La revolución tecnológica tuvo implicaciones importantes tanto para artistas como para los comisarios. En muchas galerías y museos el vídeo fue ubicuo y los artistas utilizan ahora el medio “como algo normal y los comisarios de arte están más que dispuestos a montar exposiciones que incluya o destaque el trabajo en vídeo”. (Meigh-Andrews, 2006, p. 277).

Como ejemplo de exposición de vídeo cabría destacar “Time Zones” que fue organizada por la Tate Modern (de octubre del 2004 a enero del 2005) y que incluía trabajos de diez artistas internacionales. Como resultado y extensión de esta exposición en Londres y de forma paralela varias galerías de arte exhibían al mismo tiempo trabajos de Bruce Nauman, Gillian Wearing y Mathew Barney, entre otros.

La tecnología de vídeo es ahora un escenario híbrido que combina todo tipo de tecnologías digitales en la creación lo que, probablemente, sea un nuevo medio. Es la hora en la que el vídeo debe asumir su lugar como medio fílmico, simplemente, ahora que el concepto se refiere a la filmación de muchas maneras en las que se crea el movimiento o la imagen animada. La edad de oro para el vídeo tuvo lugar en 1990, cuando todos los festivales, bienales, galerías de arte contemporáneas y espacios alternativos en los que se proyectaba vídeo ya sea sobre dos paredes, ventanas, sillas, techos altos y en todas partes. Pero esto se ha acabado y como en el cine, la siguiente fase está por llegar. (Rush, 2003, p . 210)



Fig. 106. “Time Zones”. MOMA, 2005

1. 3. 7. Videoarte español a partir del año 2000

El vídeo es “uno de los medios que más están siendo utilizados por los artistas en este principio de milenio” (Avellá, 2003, p. 9). El soporte proporciona múltiples posibilidades que permiten a los creadores diversidad y narración de otras historias. En la primera década del 2000 en España podría decirse que hay una “emergencia de géneros, como el nuevo documentalismo y la animación” (Avellá, 2003, p. 9) y se produce una convivencia de técnicas y temáticas. El desarrollo y el estudio del videoarte en España sigue muy ligado como en las décadas anteriores a las exposiciones desarrolladas por las grandes instituciones artísticas.

Exposición “Monocanal”: Tercera generación de videoartistas españoles

El 7 de marzo de 2003 se inauguró la exposición “Monocanal” en el Museo Reina Sofía de Madrid y fue una muestra de la producción española en vídeo a través de 43 piezas monocanal. La misma exposición se inauguró, al mismo tiempo, en el CGAC de Santiago de Compostela, el Museo Patio Herreriano de Valladolid y la Sala Díaz Cassou de Murcia. La muestra fue organizada por el departamento de audiovisuales de MNCARS y Ruth Méndez Pinillos fue coordinadora del proyecto. Para la selección de la exposición se recibieron “más de 200 obras llegadas, no sólo de España, también de distintos países donde residen artistas españoles” (Sichel, 2003, p. 15). Aunque se invitó a determinados artistas, “Monocanal” fue una convocatoria abierta: “Al final de la selección, se confirmó que el vídeo es un medio de creación artística cuya popularidad está en alza” (Sichel, 2003, p. 15). El vídeo parece mantener su interés a pesar de que la relación entre el vídeo y las instituciones ha sido complicada desde la década de 1990 y no se volvió a producir el apoyo que recibió por parte de los centros nacionales, regionales, ni tampoco se ha desarrollado ningún tipo de política oficial que financie o promueva la investigación ni la experimentación.

Los artistas integrantes de esta muestra podrían considerarse como la tercera generación de realizadores españoles en vídeo y ninguno de ellos estuvo en “La imagen sublime” pero, en “Señales de vídeo” participaron dos: Jacobo Sucari y Pedro Orduño, lo que constituyó según Sichel (2003, p. 15) un indicio de la ampliación del mundo del vídeo español.

1.3.7.1. Tecnología y narrativas del videoarte español 2000-2005

La muestra “Monocanal” podría considerarse la representación del videoarte español al comienzo de la primera década del 2000 y podría tomarse como ejemplo para observar tanto las temáticas como las tecnologías empleadas durante estos años.

En la muestra, a diferencia de las décadas anteriores, la televisión como tema ya no fue un tema recurrente “quizás porque este medio está asimilado en la vida cotidiana” (Sichel, 2003, p. 18). Pero hubo artistas que utilizaron la estética televisiva y una realización extremadamente cuidada, efectos digitales y gráficos como Carles Congost en su pieza *That's my impression* (2001) en la que aparte de la estética televisiva destaca especialmente “la actitud de artista frente a la obra, puesto que el vídeo se presenta como una especie de falso documental televisivo haciendo un breve recorrido por algunas de sus últimas producciones” (Pérez, 2003, p. 112).



Fig. 107. Congost. *That's my impression*, 2001

El documental desempeñó un papel muy destacado en la creación videográfica y podría establecerse como un tipo de “observaciones realizadas por artistas que se aventuran en terrenos que van más allá de la experimentación amplificadas desde el punto de vista de la tecnología de la imagen” (Sichel, 2003, p. 19). En la selección se incluyeron piezas como *Texas Sunrise* (2002) de Lluís Escartín, *Los Invisibles* (1999) de Gloria Martí, *Reina 135* (2001) de Pedro Ortuño, *Parálisis* (2001) de Jacobo Sucari y *Tell Purple* (2001) de Sally Gutiérrez, entre otras. La tendencia creciente entre los artistas a este formato “puede deberse al resultado de la caída en desuso de las formas tradicionales de ver y entender el mundo” (Sichel, 2003, p. 19).

También hubo un apartado en la que tuvo predominancia la tecnología en la creación: “al entrelazarse a través de relaciones sinérgicas con el apoyo de distintas tecnologías crean un nuevo paisaje en el arte, explorando una nueva estética” (Sichel, 2003, p. 19). Se incluyeron obras que utilizaron técnicas de animación destacando las piezas de Jordi Morangues, Manu Arregui, Cristina Lucas, Sofía Jacko.

Alicia Martín y Mario Marquerié para la producción de *Políglotas I* (2002) utilizaron tecnología 3D para crear un laberinto metafórico: “una construcción arquitectónica mental que representa el caos de la cultura contemporánea” (Yáñez, 2003, p. 140).

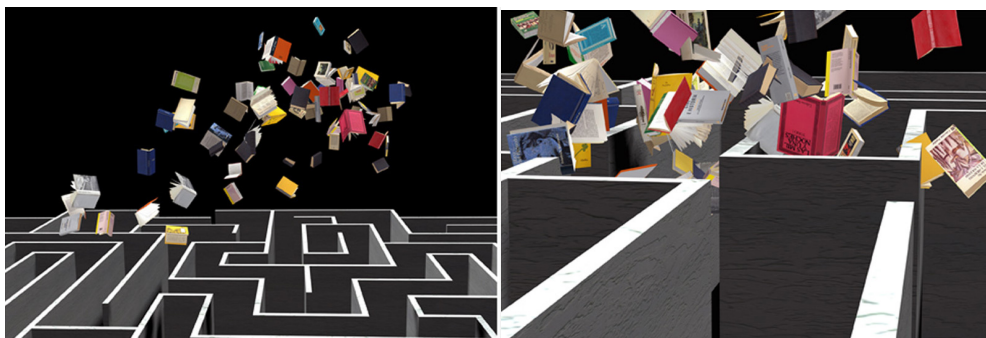


Fig. 108 y 109. Alicia Martín y Mario Marquerié. *Políglotas I*, 2002

Otra de las tendencias que se apreciaron en la muestra fue la crítica social y entre la selección habría que destacar *Prohibido el Cante* (2001) y *Musical Dancing Spanish Doll* de Pilar Albarracín en la que la artista “a través de un fetichismo sorprendente de la fantasía de la tradición se burla de sí misma y de lo que la rodea” (Sichel, 2003, p.

19). Por su parte, Alonso Gil, con *An Error Ocurred* (2001) recurre a la ironía para reproducir una cultura no oficial en la que se produce un flamenco ajeno a los convencionalismos.



Fig. 110. Albarracín. *Musical Dancing Spanish Dolls*, 2001

También en la muestra se incluyeron obras narrativas como, por ejemplo, las piezas de Marta de Gonzalo y Publio Pérez Prieto en las que muestran el melodrama de la vida cotidiana a través de un enfoque a lo doméstico “que cede antes las ambigüedades psicológicas y planea sobre su coyuntura de la memoria y fantasía” (Sichel, 2003, p. 20).

Joan Morey ataca a la interfaz de la moda y de la publicidad y crea una obra híbrida entre la moda y la ambigüedad sexual y a través de *STP* (Soy Tu Puta, 1998) refleja “las comodidades deseables por la que la población consumista se desvive, ya sean perfumes, ropa o complementos” (Sichel, 2003, p. 20) y establece una estética y temática fetichista que desarrolla en sus obras posteriores.

Hacía una revisión bastante política. Juego con la frivolidad de la moda, pero desde una posición crítica de la manipulación que se hace desde los medios, de cómo recibimos las informaciones, se exteriorizan y sensibilizan. Y este juego está tratado en paralelo, desde lo que sería una colección de moda. No se presenta una imagen frívola o funcional, todo tiene una explicación conceptual detrás. (Morey, 2002, entrevista)



Fig. 111. Morey. *STP*, 1998

A pesar de las diferentes lecturas que proporcionan los vídeos de la muestra y de las tecnologías utilizadas en su producción, las piezas comparten una esencia y “tienen un denominador común en todas estas obras (...) la muerte del academicismo y el deseo de crear ideas no convencionales” (Sichel, 2003, p. 20).

1. 3. 7. 2. Exhibición del videoarte en España del 2000 al 2005

Otras exposiciones de interés hasta mediados de la primera década del 2000, pero no especialmente para el videoarte español, fueron “Fast Forward” celebrada en el Centro Cultural de Conde Duque de Madrid, entre febrero y abril del 2005, “con un marcado carácter revisionista” (Rodríguez, 2008, p. 163). En ella se expusieron obras internacionales relacionada con los medios de comunicación y que formaban parte de la colección Goetz (establecida en un museo privado en la ciudad de Munich desde 1993). La Fundación La Caixa (2005) también acogió una exposición llamada “Tiempos de Vídeo” (1965-2005) en la que se presentó parte de la colección videográfica del Centro Pompidou y en la que se mostraron obras de Paik, Nauman, Graham y Campus, entre otros.

1. 3. 8. Videoarte español a partir del 2005

La imagen en movimiento se encuentra en una situación de aceptación social y dentro del contexto de las artes visuales este tipo de obras se encuentran presentes y son proyectadas o presentadas en monitores o pantallas. “Los formatos cinematográficos y videográficos se perfilan como medios completamente normalizados” (Álvarez, 2011, p. 85). En España esta aceptación parece ser una realidad tangible como lo demostraron los premios otorgados en 2009 a tres artistas relacionados con el videoarte: Antoni Muntadas Premio Velázquez, Bill Viola Premio Nacional de las Artes de Cataluña y la videoartista suiza Pipilotti Rist premio Joan Miró.

1. 3. 8. 1. Festivales españoles y espacios para la creación audiovisual

A partir del año 2005 el videoarte es una práctica artística “integrada en las fórmulas de difusión del arte contemporáneo” (Sedeño, 2011, p. 32). Se podría destacar que la aceptación que está teniendo el videoarte durante este periodo se encuentra reforzada por la importancia que ha adquirido este soporte artístico en la galerías, la aparición

de festivales especializados en videoarte, las ferias internacionales y las bienales; por lo que “a pesar de lo que pudiera parecer, el videoarte en España genera interés y se encuentra en la agenda de críticos de arte, galeristas y resto de agentes” (Sedeño, 2011, p. 32).

Hoy hay una oferta de actividades muy diversa, cosmopolita y abundante y un público que responde. Hay una producción, formación, mediatecas y archivos bien aprovisionados (...) y nuevos espacios que se abren al vídeo y a un cine de lo contrario invisible. Hay festivales, exposiciones, muestras, programaciones, congresos y similares. Aquello que hay que mejorar es la circulación y la dignificación de lo que alguna vez ha sido tildado de un arte de mediateca, incluso, según la reputación del autor y otras circunstancias, va a la mediateca o al salón de actos o al contrario, sube a las plantas robles de museo, centros de arte y colecciones privadas. Pero, sobre todo, es descorazonador que la circulación de muchas obras se detenga en un estante, una presentación puntual, un batiburrillo de festival o muestra o una web mortuoria. (Bonet, 2014, p. 114)

LOOP: Feria internacional de videoarte

El coleccionismo privado de videoarte es un fenómeno reciente que supone un impulso para la creación videográfica pero cabría concretar que, “si bien en España todavía no ha alcanzado la posición de otros países de nuestro entorno, sí ha crecido notablemente en los últimos años” (Álvarez, 2011, p. 90).

La feria internacional de videoarte LOOP es el punto de encuentro anual para los profesionales del videoarte LOOP y se trata de un proyecto dirigido por Emilio Álvarez, Carlos Durán y Llucià Homs. La feria se podría dividir en tres partes que a su vez forman tres formatos distintos:

- Festival LOOP: muestra el trabajo reciente de más de 800 artistas en diferentes locaciones situadas en el centro de Barcelona.
- Feria LOOP: especializada en videoarte y cuenta la participación de más de 40 galerías y distribuidoras que muestran los últimos trabajos de artistas internacionales, orientada a las galerías y relacionada con el coleccionismo.
- Paneles LOOP reúne a expertos, artistas, coleccionistas, comisarios y directores de museos y festivales para discutir acerca de los diferentes aspectos de la conservación, el coleccionismo, la distribución y las nuevas tendencias en el videoarte.

La feria LOOP se define como “un espacio abierto y flexible que se adapta a las necesidades cambiantes de un sector en constante evolución” (Álvarez, 2011, p. 89). La feria, tiene un formato peculiar ya que convierte las habitaciones de un hotel del centro de Barcelona en salas de proyección. “La creciente utilización del vídeo por parte de los artistas también tiene su correspondencia en el coleccionismo público y privado” (Álvarez, 2011, p. 87). El festival implica en cada edición a numerosas plataformas especializadas, unas 200, que incluyen grandes museos, centros de arte y colecciones como el MACBA, CaixaForum, etcétera.

LOOP es, pues, una plataforma que fomenta las relaciones entre los principales agente del arte, incluyendo universidades, distribuidoras, centros de arte, festivales, galerías, coleccionista y, por supuesto, los artistas; impulsa las relaciones entre profesionales locales y extranjeros, y contribuye a desarrollar el mercadeo local, así como el mercadeo de la imagen en movimiento. (Álvarez, 2011, p. 90)

A pesar de la aceptación del videoarte como disciplina artística, una de las principales dificultades a las que los creadores se enfrentan es la imposibilidad de hacer frente a la producción total de sus obras, por lo que se están desarrollando fórmulas intermedias: “las galerías empiezan a desempeñar un papel importante basado en la coproducción de las obras” (Sedeño, 2011, p. 32). También existen plataformas públicas como Hangar que es un espacio fundado en Barcelona por la Associació d’Artistes visuals de Catalunya en 1997 o el LABoral de Gijón que dispone de una serie de programas para facilitar la financiación de los proyectos más complejos en su desarrollo.

En el caso de Madrid, destaca Medialab-Prado como laboratorio ciudadano de producción, investigación y difusión de proyectos culturales que explora las formas de experimentación y aprendizaje colaborativo que han surgido de las redes digitales. Es un proyecto perteneciente al Área de Gobierno de Cultura y Deportes del Ayuntamiento de Madrid que, a través de AVLAB (plataforma de encuentro para la creación y difusión de las artes sonoras y visuales) que se define así mismo como un concepto de proceso abierto y colaborativo, que proporciona un punto de información, formación y difusión sobre la creación sonora y audiovisual actual. Además de talleres y charlas, se llevan a cabo una vez al mes los encuentros AVLAB, reuniones para la presentación y discusión de proyectos de música experimental y electrónica,

música electroacústica, plataformas de creación audiovisual *online*, arte sonoro y, en general, procesado de audio y vídeo en tiempo real.

Respecto a la distribución, se podrían destacar dos canales principalmente: la galería y la distribuidora. Respecto a las galerías, sería imposible llevar a cabo un listado de cada una de ellas respecto a su relación y apoyo al videoarte en España, ya que los intereses y especialidad cambian constantemente, pero respecto a las distribuidoras, en España, cabe destacar HAMACA que es una distribuidora de videoarte y artes electrónicas constituida por iniciativa de la Asociación de Artistas Visuales de Cataluña (AAVC) y dirigida por YProductions. El nombre HAMACA responde al tipo de sistema operativo que les define: ser una red horizontal unida por varios puntos y con el propósito llegar trabajos en formato vídeo a un gran número de personas o instituciones para facilitar, de esta forma, su difusión y visionado.

La distribuidora HAMACA, por tanto, “ha suplido el vacío en el ámbito local de las distribuidoras” (De la Torre y Prieto, 2011, p. 27). HAMACA no es una distribuidora que siga los modelos americanos como, por ejemplo, Electronic Arts Intermix, sino que aparte del archivo, catalogación y distribución (como lo haría su homóloga americana), HAMACA permite el visionado de las piezas online, “con lo que contribuye, a que las obras estén disponibles y al alcance de todos y sirvan para fomentar el dialogo y el pensamiento crítico” (De la Torre y Prieto, 2011, p. 27).

La distribuidora es una entidad sin ánimo de lucro al servicio de los autores y usuarios, que tiene por objetivo activar la difusión de la obra y generar un flujo económico para la producción de los artistas siguiendo así la línea de actividades que AAVC ha desarrollado a lo largo de los años. HAMACA funciona como intermediario y gestiona la presencia de las producciones videográficas actuales e históricas en proyecciones y programaciones audiovisuales nacionales e internacionales.

Desde HAMACA hemos intentado acercar la idea de que colgar los videos online para que se puedan visualizar es bueno y es el lugar óptimo donde comunicar lo que haces (entendemos que para mucha gente no sea el lugar más adecuado donde verlo, pero sí donde comunicarlo). Evidentemente, la elección final es del artista, que es quien debe elegir dónde, cómo y con qué objetivo mostrar su trabajo. (Lloveras, 2013, entrevista)

Las obras contenidas en el catálogo se seleccionan por un comité formado por una selección de profesionales y expertos como son Susana Blas, Eugeni Bonet, Juan Guardiola, Esther Regueira, Fito Rodríguez, Jorge Luís Marzo, Lola Dopico y Virginia Vilaplana .

La difusión de los vídeos a través de una distribuidora genera un capital que, por desgracia, no hace ricos a los artistas, pero de ahí se desprende otro tipo de capital (el simbólico) que en muchos casos ayuda a rentabilizar su trabajo a través de otras prácticas ligadas a la artística. (Díez, 2010, p. 67)

Los festivales especializados en videoarte funcionan para proporcionar visibilidad a las obras de los artistas y también como plataforma de visionado de piezas para el público general. En España, otro de los hechos observables en la primera década del 2000 es que también se recupera el interés y la necesidad de “dos agentes que habían permanecido adormecidos: las distribuidoras y los festivales” (De la Torre y Prieto, 2011, p. 26).

Algunos de los festivales más importantes en España son:

-**PROYECTOR** nació en el 2008, con la intención de crear un espacio para que los artistas que trabajaban con imagen en movimiento, “desde un punto de vista muy abierto fueran capaces de mostrar su obra que, por aquel entonces en Madrid, era un poco difícil” (Gutiérrez, 2015, entrevista). El festival tiene su sede en Madrid y desarrolla muestras en otras ciudades de España y en otros países como Colombia Francia, Holanda, Italia, México, Perú y Portugal a lo largo del año. PROYECTOR cuenta con colaboración de artistas, comisarios y otros festivales internacionales. Su programación incluye la exhibición de videoinstalaciones, piezas monocal, piezas multicanal, piezas interactivas, intervenciones, proyecciones en el espacio público, *performances* y también incluye talleres y conferencias. El festival cuenta con el apoyo de la Comunidad de Madrid, el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España, del programa PICE - Ayuda a Visitantes, de Acción Cultural Española AC/E y el Institut Français de España en Madrid.

-**MADATAC** es un festival que tiene como objetivo fundamental proporcionar visibilidad y proyección a los videoartistas y creadores audiovisuales que desarrollan propuestas experimentales e innovadoras. Un proyecto internacional independiente con una filosofía abierta y sin fines de lucro, que pretende la participación de la ciudadanía en los ámbitos del arte audiovisual y videoarte e impulsar el intercambio de conocimiento para construir puentes universales entre artistas y organizaciones y apostar por un arte audiovisual más transformador.

-**IVAHM** (International Video Art House Madrid): El Festival IVAHM nace con objetivo de acercar las nuevas propuestas de los artistas nacionales e internacionales al público general. Desde su inicio cuenta con un país invitado y desarrolla una retrospectiva de obras de la mano de comisarios procedentes del país participante. Hasta la pasada edición del 2015 se ha contado con la participación de Colombia, Israel, Suecia, Dinamarca, Finlandia, Corea del Sur, México, Italia y Rusia. El Festival IVAHM organiza un congreso internacional en torno al vídeo con comisarios y artistas. “El festival tiene que tener encuentros, un lugar de encuentro con los artistas. Es un medio amable para que el artista tenga un encuentro con el público” (Brives, 2015, entrevista). Además, se realiza una muestra itinerante “IVAHM OnTour” con una selección de trabajos en festivales como Now&After (Moscú), NeMaf (Seúl), Mutoscopio (Puebla), LAA//Laboratorio Arte Alameda (Mexico DF), Festival Under (Quilmes), AVAF (Addis-Abeba), etcétera. La sede oficial del IVAHM es el Centro de Artes de Vanguardia del museo La Neomudéjar.

-**Festival de vídeo de autor FLUX**: “es un proyecto que se define como festival de video de autor, porque el énfasis lo ponemos en el autor/es/as, no tanto en la obra en sí” (Costa, 2015, entrevista). Con sesiones abiertas a todo lo que está pasando en el campo del vídeo en Barcelona que complementan el festival desde el punto de vista de sus contenidos y que extienden su período de acción más allá de los días estrictamente dedicados al festival. FLUX CLUB acoge todo tipo de sesiones: proyecciones, *videoperformances* y coloquios que ofrecen al público la posibilidad del contacto directo con los artistas. Tanto pueden ser sesiones monográficas de

autores reconocidos, temáticas, colectivas, dedicadas a autores emergentes, a la presentación de trabajos de estudiantes o centradas en la videopoesía o la videodanza.

Empezamos en el año 2000 a programar vídeo de forma regular porque echábamos de menos alguna plataforma que nos permitiera mostrar vídeo. Nos dimos cuenta que cada vez mas había gente que hacía vídeo. Nosotros mismos hacíamos video y había muy pocos lugares donde exhibir, mostrar y compartir. (Costa, 2015, entrevista)

1.3.8.2. Creación colectiva y asociacionismo en las prácticas en vídeo en España

A mediados de la primera década del 2000 en España, el videoarte había recogido la idea de activismo y parece haber recuperado una función política que tuvo en los sesenta y que “pudo comprobarse en las prácticas del *happening* o la *performance* y en algunos colectivos como Fluxus o autores como Joseph Beuys” (Sedeño, 2011, p. 40). En aquella década se produjo una colaboración entre artistas y técnicos y ahora la tendencia se aproxima a la creación colectiva o colaborativa en la Red.

Cabría destacar algunos colectivos como, por ejemplo, ZEMOS98 que son un grupo sevillano de experimentación visual y que trabaja e investiga sobre la cultura libre, la innovación social y las narrativas contemporáneas.

Somos un colectivo de gente que le interesa el vídeo de formas muy diferentes, la integración en el propio colectivo es la idea de hacerlo con otras personas nos ayuda a seguir aprendiendo juntos. Nuestro planteamiento respecto al audiovisual es que necesita de la creación colectiva para ponerse en valor. (Jiménez, 2015, entrevista)

ZEMOS98 cree en:

- La cultura como elemento para la transformación social y no como mero entretenimiento.
- La educación como algo que puede suceder en cualquier momento y en cualquier lugar.
- Las redes de apoyo mutuo y en la economía social.
- La experimentación en contenidos y formatos.

- La remezcla como herramienta para deconstruir los mensajes dominantes.
- La mediación como herramienta pedagógica.
- La alfabetización mediática y digital.

ZEMOS98 organizó, durante 17 años, el Festival ZEMOS98 que se convirtió en una referencia internacional respecto a temas de cultura digital y experimentación narrativa en torno a diferentes puntos de interés: “las nuevas formas de hacer, consumir y remezclar cultura, la educación expandida, los medios audiovisuales y de comunicación digital como motores de cambio en lo educativo y en lo cultural” (Gil, 2005, p. 16).

ZEMOS98 ha comisariado diversos certámenes y se ha ocupado de la organización de encuentros entre videoartistas, cursos en instituciones públicas como el CAAC (Centro Andaluz de arte contemporáneo). Incluso algunos de sus miembros han producido obras de videoarte como, por ejemplo, *El tenista* (2006) que a través de la imagen de videojuego un personaje responde a las imposiciones sociales de una forma dependiente y nada autónoma. La filosofía de ZEMOS98 se observa en algunas de sus obras de creación colectiva como *Peatón Bonzo* (2003), *Autoglobalízate* (2002) y sobre todo en el proyecto *Videoenrecreant* “ha sido un juego experimental (materializado en un vídeo y una puesta en escena) sobre la creación colectiva, la manipulación y el metarrelato” (Gil, 2005, p. 16). Blanca García, Pedro Jiménez, Rubén Díaz y Daniel Villar desarrollaron este proyecto con la colaboración especial de Joan Carles Martorell y Francesc Felipe.

Videoenrecreant es al fin y al cabo lo que supone hoy “ser”. Una reflexión activa sobre las mutaciones con las que ha de enfrentarse un creador, que no siendo nunca todopoderoso con respecto a sus acciones, ha de reconocer sus limitaciones y además de enfrentarse a su propia historia como si de un espectador se tratara, tratar de representarse entre quienes junto a él buscan un lugar desde el que trazar su camino. (Gil, 2005, p. 16)

-**Matadero Madrid** se define como un gran laboratorio de creación actual interdisciplinar vinculado a la ciudad, un espacio generalista de intercambio de ideas sobre la cultura y los valores de la sociedad contemporánea que se encuentra abierto a todos los campos de la creación, con el fin de favorecer el encuentro y el diálogo de los creadores entre sí y de éstos con el público.

El centro se creó en 2006 por el Ayuntamiento de Madrid con el objetivo de promover la investigación, la producción, la formación y la difusión de la creación y el pensamiento contemporáneo en todas sus manifestaciones. Sus áreas de actividad son las artes visuales, las escénicas, la literatura y lectura, el pensamiento, la música y el arte sonoro, el cine, el diseño, la moda, la arquitectura, urbanismo y el paisajismo, desde las que se potencia un enfoque integral y multidisciplinar de la creación. El Matadero cuenta con la Extensión AVAM que es un espacio gestionado por Artistas Visuales Asociados de Madrid que ofrece a los artistas la posibilidad de presentar sus proyectos en un entorno abierto a la creación de nuevas redes, convirtiéndose en una plataforma de visibilidad e intercambio para el creador. A través de **La ventana de AVAM** los socios pueden mostrar sus trabajos y permite intervenciones de fotografía, escultura, instalación, collage, etcétera y cada proyecto se exhibirá durante un mes.

Videoartistas asociados es una Asociación que promueve el conocimiento de videoarte fomenta colaboración entre artistas y visibiliza los intereses de los creadores ante las instituciones. Informar acerca de los procesos constituyentes y servir como foro de debate acerca de las acciones a desempeñar por la misma en beneficio del colectivo de artistas que trabajan habitualmente con video. Es un espacio abierto para debatir y también un lugar de consulta para todos aquellos que quieran estar informados y no puedan acudir a las reuniones presenciales. Cuenta con el apoyo del museo la Neomudejar.

Homesession es una plataforma de apoyo a los artistas y a la creación poco convencional. Desde 2007 fomenta la creación en el campo de las artes visuales y su actividad de soporte a los artistas articula una residencia abierta a artistas internacionales y un programa de producción de proyectos dedicado a artistas

españoles. Con su esfuerzo continuo de apoyo a los creadores y de difusión, Homesession acoge propuestas que recurren a medios y prácticas muy diversos, favoreciendo siempre la experimentación interdisciplinaria. CREACIÓN SITE-SPECIFIC INVITED es un programa de soporte a la creación orientado a los artistas españoles: consiste en un experimento para el artista que está literalmente “invitado un día” para un proyecto específico.

Homesession es a la vez un espacio de creación y residencia y una plataforma de investigación y comisariado. El panel de actividades que se generan en sus espacios abarca desde las *performances* y las propuestas *instalativas* hasta las charlas de artistas, los pases de vídeos o las presentaciones de publicaciones. Por otra parte, los iniciadores del proyecto desarrollan una actividad curatorial y de gestión cultural en centros de arte y festivales.

Comenzamos en 2007 al inicio a organizar residencias artísticas, invitábamos a un artista a quedarse en nuestra casa, en 2012 conseguimos otro espacio y, paralelamente, hemos montado becas de producción para artistas. El proyecto combina esos dos programas de artista internacionales que vienen en residencia y también producir exposiciones y proyectos de arte con artistas. (Collet, 2015, entrevista)

El Palomar es espacio situado en Barcelona que se define como “*overground* y horizontal” (Mariokissime, 2015, entrevista) sin ánimo de lucro y que funciona como lugar de encuentro, exhibición y diálogo. Proporciona soporte a las prácticas artísticas que tienen dificultades en penetrar en la esfera artística contemporánea oficial.

El Palomar es un proyecto que nace con la intención de poder insertar en el contexto de Barcelona, una serie de prácticas artísticas vinculadas con el arte contemporáneo que nosotras reconocemos que participan dentro de la teoría y contexto *queer* (...) las estéticas alternativas, son las que nos interesan. Desde el Palomar hemos intentado exponer vídeo de una manera mas artística, no sólo un cubo negro o Internet, sino darle otra materialidad. Son propuestas más híbridas. El Palomar no es solo un espacio, siempre rompemos los límites del propio espacio, el vídeo rompe con eso, como las teorías *queer*. (Mariokissime, 2015, entrevista)

1. 3. 9. Tendencias del videoarte en España a partir del 2010: Tecnologías, narrativas, temáticas y estéticas

En esta última década hemos visto nacer creaciones digitales con una calidad de imagen impensable hace quince años atrás y piezas que, contrariamente, los artistas pugnan por deshacer la realidad a través de nuevos códigos estéticos. Desde el uso del teléfono móvil a la animación, pasando por un sinnúmero de modalidades, el artista se acerca a la realidad a través de diferentes ficciones, única vía posible de alusión a la realidad. (De la Torre y Prieto, 2011, p. 25)

Durante la primera década del 2010 se podría observar respecto a la producción videográfica española dos aspectos: en primer lugar, que “el concepto de experimentalismo se ha desarrollado en prácticas que se establecen sobre el concepto de posproducción” (Álvarez, 2011, p. 87). En segundo lugar se ha multiplicado “la capacidad de producción independiente con medios conceptualmente complejos pero con presupuestos no necesariamente elevados” (Álvarez, 2011, p. 87). Esta segunda característica podría ser una consecuencia directa de la colaboración entre espacios de producción (nombrados anteriormente) y los artistas.

Respecto a las tendencias, según observan Alejandro Alvarado y Concha Barquero, se mantiene un interés dentro de las prácticas videoartísticas en España hacia un documentalismo “hacia el sentido más puro del término, alejadas de lo experimental o reflexivo presente en otros tiempos en el museo” (Alvarado y Barquero, 2011, p. 74). Los museos acogen cada vez más en sus programaciones documentales sobre cuestiones de género, identidad o cultura *queer*.

En el contexto artístico de los últimos años de la última década de los 2000, principios del 2010 parece ser que:

Lo más subversivo puede ser por tanto lo desprovisto de artificios, aquellos trabajos en los que late la necesidad del creador de alzar su voz en la mitad de la catarata de imágenes construidas por los grandes medios de comunicación, dirigidos por grupos económicos, capaz sólo de provocar parálisis. El arma más potente en respuesta al mando televisivo puede ser entonces una cámara digital de la que disponer sin más equipo técnico ni humano. (Alvarado y Barquero, 2011, p. 74)

1.3.9.1. Convergencia del videoarte y el cine en España

En el panorama videoartístico de España podría estar sucediendo lo que apuntaron algunos autores respecto a lo ocurrido en la primera década del 2000, en el resto de los países respecto al videoarte y el cine. Se podría retomar la cita de Catherine Elwes para explicar este fenómeno: “Los artistas hablan de *film* cuando están grabando en video y hacen lo que ellos llaman vídeos se graban en calidades y con intencionalidades fílmicas” (Elwes, 2005, p. 172). De hecho, el apelativo audiovisual o imagen en movimiento es quizás “la denominación más aceptada a la hora de denominar trabajos pensados y realizados (independientemente del formato 8mm, 16mm, 35mm o digital) para ser mostrados dentro del ámbito de lo artístico” (De la Torre y Prieto, 2011, p. 25). Por lo que la forma de exhibición de la pieza es lo que podría estar dividiendo el límite entre lo que es cine o videoarte y preguntarse qué es cine o qué es vídeo ya podría no dependería del soporte de registro de la pieza “sino más bien con la actitud que toma el artista/cineasta/creador en el momento de su concepción, su distribución y su posterior contextualización en un ámbito u otro” (De la Torre y Prieto, 2011, p. 25).

Las TIC han provocado la fusión de diferentes soportes creativos y han propiciado “la transformación de los modos de ver” (Quintana, 2011, p. 64). Hoy, la terminología que había separado los conceptos de cineasta y artista o de película y de pieza, parece carecer de sentido. Las cámaras continúan capturando imágenes que pueden ser transformadas, manipuladas o utilizadas como instrumentos para crear nuevas imágenes. El resultado final es “la generación de una imagen híbrida que sintetiza diferentes vías creativas. Hoy, la creación audiovisual es uno de los grandes actos creativos del arte contemporáneo” (Quintana, 2011, p. 64).

En la segunda década de los años 2000, la cuestión podría ir más allá que, simplemente, limitarse a discutir sobre el soporte, ya que podría ser necesario observar hasta qué punto la “integración de discursos es posible bajo el peso del soporte digital” (Quintana, 2011, p. 65). La gran revolución que se está produciendo en la cultura visual de estos años podría decirse que ha sido la fusión progresiva entre las diferentes prácticas vanguardistas. El soporte digital ha roto la frontera entre el

cine experimental y el videoarte para generar nuevas formas artísticas sin esos límites impuestos.

Los museos han empezado a considerar a los cineastas como artistas y algunos creadores del ámbito cinematográfico: Chantal Akerman, Agnès Varda, Abbas Kiarostami, Víctor Erice, Tsai Ming Liang, Apichatpong Werasethakul, Iñaki La Cuesta, José Luis Guerín o Albert Serra se han lanzado al territorio expositivo, mientras que algunos creadores del campo del arte han pasado al cine Douglas Gordon, Philippe Parreno, Steve McQueen o Isaac Julien. (Quintana, 2001, p. 73)

1.3.9.2. Videoarte español e Internet

El videoarte a partir del 2010, “se erige hoy como un campo de experimentación y herramienta de creación colectiva que permite cuestionarse las definiciones estrictas entre lenguajes” (Sedeño, 2011, p. 41). El panorama virtual contemporáneo se ha ampliado, en parte, gracias a la democratización de la tecnología digital y a la convergencia de la red como medio de difusión.

Durante esta década del 2010 se podría observar una saturación iconográfica alrededor de la práctica artística, quizá por la influencia de una tendencia al reciclaje, la actitud de reutilizar imágenes, pero no es un recurso nuevo. Internet facilita un acceso rápido y fácil a imágenes en movimiento de todo tipo y en diferentes calidades. La capacidad que tiene el artista de seleccionar, cortar y pegar “nos hace pensar que la acción del artista audiovisual da un paso más allá” (De la Torre y Prieto, 2011, p. 28).

Dentro de los artistas españoles que utilizan el recurso del reciclaje de imágenes cabe destacar a Jordi Mitjà quien se reconoce así mismo como “recolector de imágenes y editor,” (De la Torre y Prieto, 2011, p. 28). Daniel García Andújar es un artista multimedia que desarrolla su producción basándose en la creación de círculos concéntricos respecto a sus propias obras, desarrollando la idea de reformulación de la imagen y de sus posibles y diferentes significados.

García Andújar fundó la empresa ficticia y virtual Technologies To The People (TTTP) en 1996 con el objeto de llevar a cabo un análisis crítico de las realidades aceptadas basadas por la tradición y las empresas. El proyecto se basa en varias líneas de acción como el diseño de plataformas de reflexión ciudadana, para el que crea el archivo postcapital.org que cuenta con más de 250.000 documentos procedentes de Internet (documentos, vídeos, imágenes). El banco de archivos se desarrolla con un doble objetivo: la preservación y la crítica.



Fig. 112. García Andújar. *Democraticemos la democracia*, 2015

En la misma línea recolectora, los trabajos de Daniel Canogar también mantienen ese interés por la creación a través del reciclaje. Lo mismo ocurre con María Cañas: la archivera de Sevilla, que también continúa con la línea de reformulaciones y del cuestionamiento de la imagen. Aparte de actividad artística, a través del espacio web animalario.tv, Cañas desarrolla un espacio abierto para la cultura del reciclaje y del apropiacionismo.

Mis trabajos no tienen cabida dentro de los circuitos de estrenos en las salas comerciales, son videomaquias, visiones del mundo heterodoxas, diferentes a las que la industria de la televisión y el cine nos lanzan. Cuando el audiovisual es entendido como un espacio ilimitado dónde experimentar, cuestionar y transgredir, sólo encuentra su sitio en Internet, museos, festivales, bares y espacios alternativos. La filosofía del hazlo tú mismo, la autogestión, la economía del trueque y la cultura libre del reciclaje y la remezcla, expandidas por Internet, han

convertido el arte para las masas en el arte que hacen las masas. Es una cultura mucho más participativa pero no por ello siempre de mayor calidad. (Cañas, 2012, entrevista)



Fig. 113. Cañas. *El perfecto cerdo*, 2005

El uso natural de Internet, la aceptación de la Red en la cotidianidad diaria y el flujo y el desarrollo de la comunicación online que se ha producido en la última década de los años 2000 “ha provocado cierta proliferación de creadores que trabajan con metodologías basadas en el análisis de la propia imagen y sus posibilidades comunicativas e interrogan sobre cómo utilizar las imágenes hoy” (De la Torre y Prieto, 2011, p. 28). Artistas como Mabel Palacín, Isabel Rocamora o Anna Malagrida, entre otras, trabajan en este sentido con el vídeo.

Después de reivindicar las posibilidades que ofrece el medio, vivimos un momento que se presenta contrario a la idea de democratizar: por un lado nada nuevo, el poder sigue incidiendo en aquello que puede circular públicamente, por otro, y adscribo exclusivamente a los dominios del arte, parece como si en la trayectoria de todo buen artista debiera constar al menos la realización de un vídeo, con lo que podríamos haber pasado de una democracia de los medios a una casi dictadura audiovisual. (De la Torre y Prieto, 2011, p. 31)

1. 3. 9. 3. Compromiso social y crítica política en el videoarte español

La crítica, las temáticas sociales y políticas son algunos de los rasgos que acompañaron al nacimiento y al desarrollo del videoarte y que, en la segunda década de los años 2000, retoman una importancia considerable “a la vez que intentan aportar una nueva mirada al respecto” (De la Torre y Prieto, 2011, p. 31). Tanto el determinismo como el compromiso formarán parte de la reflexión crítica sobre cuestiones como la memoria histórica, las iconografías de poder que desarrollan en su obra Avelino Sala, Fernando Sánchez Castillo o Democracia, por citar algunos artistas. Eulàlia Valldosera, Tere Recarens y Marisa González también trabajan en su proyectos con estas temáticas a través de sus trabajos mostrando una visión muy particular del sistema socio-político que prima esta segunda década del 2000:

A partir de una mirada intimista, realizan una reflexión sobre la inmigración, el despotismo occidental y la falta de interés hacia el otro, a través de un acercamiento directo, integrándose en el lugar y relacionándose con la situación. Otro de los puntos tratador con cierta frecuencia es la comunicación entendida como paradoja. (De la Torre y Prieto, 2011, p. 31)

Por su parte, artistas como Jordi Colomer, Marta de Gonzalo y Publio Pérez Prieto profundizan en su trabajo sobre la comunicación entendida como paradoja, la sobresaturación de mensajes y la falta de discursos y a través de sus trabajos reflexionan sobre la incapacidad del ser humano tanto de escucha como de entendimiento.

1. 3. 9. 4. Feminismo en el videoarte español

Durante la primera década del siglo XXI se confirma que se mantiene “un interés por los asuntos identitarios y sobre todo, la asimilación de las estrategias feministas en muchos trabajos” (Blas, 2011, p. 105). El vídeo feminista no responde a un momento histórico determinado y a través de la tecnología se ha conseguido mostrar piezas en las que artistas habían estado trabajando y de las que no había ningún tipo de distribución. Durante esta década tanto artistas como colectivos que trabajaron estas cuestiones desde los noventa “han continuado explorando el campo, si cabe, con

mayor profundidad, al tiempo que se les unía una nueva hornada de creadoras que aplican estas estrategia” (Blas, 2011, p. 105).

Ruth Gómez, Itziar Barrio, Amparo Sard o Dora García desarrollan reflexiones que sobre el sujeto y los aspectos que cuestionan su identidad, los códigos sociales. Estas artistas comparten su aproximación a las teorías feministas “especialmente en lo que se refiere a la relación de la historia de jerarquías de sexo y los clichés asociados a ella” (De la Torre y Prieto, 2001, p. 31). Sobresalen artistas como Cristina Lucas, Itziar Okariz, Cabello/Carceller o Estíbaliz Sábada. En España surge más tarde que otros países, un vídeo feminista que engloba y aglutina los nuevos esencialismos, puntos de vista construccionistas y posfeministas para interesarse y hacerse cargo, de una forma sincrónica, “el panorama internacional de las nuevas aportaciones en torno al género: la teoría *cyborg*, las nuevas masculinidades o el pensamiento *Queer*” (Blas, 2011, p. 106).

A finales de la primera década de los años 2000, las artistas abandonan los planteamientos anteriores y los superan como, por ejemplo, María Ruido que a través de su obra *Plan Rosebud* (2008) desarrolla una investigación sobre la memoria colectiva de España a través de recursos “como la narración fragmentada, las entrevistas contrapuestas o el desmontaje de narraciones oficialistas” (Blas, 2011, p. 107).



Fig. 114. Ruido. *Plan Rosebud*, 2008

Virginia Villaplana es otra artista que, a través de su obra, ha apostado por el desarrollo de nuevos ensayos visuales como *Mundo Paraíso Perdido* (2008-2009) con la que intenta desmontar el documental clásico a partir de las filmaciones que realizó Elena Rodríguez-Bauzá en la selva Amazónica, a mediados de la década de 1930, y las utiliza para reflexionar “sobre la construcción de imágenes que fabrican una identidad indígena” (Blas, 2011, p. 107).

Como ejemplos de este tipo de vídeos también cabría destacar la obra *Off escena: si yo fuera...* (2010-2011) de Cabello/Carceller (formado por Helena Cabello y Ana Carceller) a través del cual las artistas desarrollan una reflexión y una acción colectiva que trabaja en torno a las poéticas de inclusión y exclusión en la actual sociedad capitalista neoliberal.

Las relaciones se estructuran siguiendo unas dinámicas que establecen fronteras transversales entre los individuos, unas sutiles barreras que son apenas perceptibles, pero que se fortalecen y visibilizan si falla la adaptación al rol que nos ha sido asignado previamente. Es entonces cuando se impone la lógica del castigo, siendo el encierro institucional la más explícita y exhibicionista de sus variantes. (Cabello/Carceller, 2011)



Fig. 115. Cabello/Carceller. *Off escena: si yo fuera*, 2010

Tapólogo (2008) de Gabriela y Salla Gutiérrez, delicado a explorar el proyecto que desarrolló una red de mujeres infectadas de VIH en Sudáfrica utilizando narrativas alternativas al documental televisivo tradicional. *Tapólogo* fue muy reconocido y premiado a nivel internacional en festivales como Black International Cinema Berlin Festival Internacional Cine y Sida (Argentina), entre otros.

Hay que tener en cuenta las aportaciones de autoras como Virginia García del Pino, Isabel María, María Cañas, Verónica Eguaras o Esther Achaerandio, entre otras. Por consiguiente a pesar de que “se ha pretendido enterrar la perspectiva de análisis feminista en el cajón de sastre de las teorías de los setenta; el contra-cine y las de-estéticas feministas siguen vivas, aunque reboten en un mar insospechado” (Blas, 2011, p. 107).

1.3.9.5. Humor

A partir del 2000 el humor ha adquirido una importancia considerable dentro del videoarte en España que “se hace especialmente visible en esta última década y durante esta última década” (De la Torre y Prieto, 2011, p. 32). El sentido del humor y la ironía son una característica común en los trabajos de artistas como Guillem Bayo, Alicia Framis, MOMU & NO ES, Carles Congost, Ángeles Agrela, Eugenio Ampudia, Juana Pérez Agirregoikoa o Julia Montilla.

1.3.9.6. Nuevas narrativas y experimentación visual

Habría que incluir dentro de nuevas narrativas los trabajos de Mabel Palacín o Jaime Pitarch, entre otros. Palacín, utiliza el vídeo para describir una realidad fragmentada a través de narrativas estructuradas por capas en las que el espectador se convierte en una pieza fundamental. “Son obras con una importante dimensión espacial en la que la cuestión de la escala y las pantallas múltiples convocan al espectador poniendo en relación la imagen y la arquitectura” (HAMACA, 2015).

Mi trabajo se ocupa de la relación que mantenemos con las imágenes y de la mediación que éstas suponen para la realidad. En esta relación hay dos aspectos que me interesan particularmente: la resistencia de las imágenes a ser interpretadas de una manera estable y la capacidad que ha desarrollado la imagen técnica para convertirse en una especie de lengua franca para el arte contemporáneo. (Palacín, 2015)

Jaime Pitarch a través de su producción en vídeo toma como punto de partida “la contradicción entre nuestra desconfianza de las estructuras sociales y nuestro deseo de encajar en ellos” (Pitarch, 2008, entrevista). El artista observa el orden en la que se desarrollan la producción de las cosas, ya sean objetos o hechos e intenta encontrar aspectos comunes por ejemplo, de una silla y el diseño de una estrategia política o económica.

Los hombres y las mujeres viven en un perpetuo estado de adaptación social, sin embargo, el ritmo del cambio no está determinado por las personas, sino por la inercia del grupo. Esta adaptación social es a menudo sin éxito, generando un sentido de inadecuación o insatisfacción. Quiero expresar la condición tragicómica de esta adaptación sin éxito, y lo absurdo de los signos que nos ofrece una orientación social (política lemas, emblemas, imágenes nacionalistas, etcétera) mediante la deconstrucción de objetos familiares y volver a montar en los nuevos tipos de resonancia. La disparidad entre el Estado primero y el último habla de nuestra eterna condición de desplazamiento. (Pitarch, 2007, entrevista)

Respecto a la experimentación visual, Eugenio Ampudia está considerado como uno de los artistas multidisciplinares españoles más reconocidos. Su trabajo indaga, bajo una actitud crítica, los procesos artísticos, el artista como gestor de ideas, el papel político de los creadores, el significado de la obra de arte, las estrategias que permiten ponerla en pie, sus mecanismos de producción, promoción y consumo, la eficacia de los espacios asignados al arte, así como la observación, el análisis y experiencia de los espectadores que las contemplan e interpretan.

Yo que llevo mucho tiempo trabajando con la imagen en movimiento, he notado un cambio radical en su apreciación, que coincide con el cambio de milenio (...) Sin embargo, es a partir del año 2000 cuando se convierte en la parte más evidente del espectáculo artístico. Las últimas tendencias tienen que ver mucho con lo que necesitan en este momento coleccionistas, museos e instituciones, que se esfuerzan por ponerse al día y actualizar sus colecciones con imagen en movimiento. (Ampudia, 2011)



Fig. 116. Ampudia. *Prado GP*, 2008

La animación digital podría estar representada por Fernando Renes, Valeriano López, Txuspo Poyo, Manu Arregui o Ruth Gómez. Otra área importante “se ubica en la revisión de la performance con trabajos de artistas como Dora García, Joan Morey y Alicia Framis” (Álvarez, 2011, p. 87). Un fenómeno importante en torno al vídeo es “el hecho de que este medio ha catalizado una apertura para otras prácticas creativas con desarrollos de imagen en movimiento, desde trabajos en la red y con nuevas tecnologías” (Álvarez, 2011, p. 85). Como por ejemplo, los trabajos de Toni Abad.

El interés que sigue suscitando el vídeo y su acogida se debe a que el soporte vídeo ha sido un instrumento, cuyo desarrollo corresponde en el tiempo al de los ordenadores, los equipos de sonido, Internet y las redes, así como los sistemas operativos y software o las redes inalámbricas. Su proliferación alcanza una extensa cobertura desde el arte interactivo, el arte sonoro y las obras relacionadas con el cuerpo humano y el cuerpo de la ciudad (...) La imagen ha experimentado de igual modo un cambio radical gracias a la facilidad de producción, el almacenamiento mediante la compresión y su ubicuidad. El vídeo ha contribuido y sigue contribuyendo a este gran imperio de lo efímero que la profusión de imágenes ha acelerado invadiendo los espacios urbanos (...) de las grandes ciudades y la vida privada de las personas a través de la pantalla de TV. (Gras, 2012, p. 29-30)



Fig. 117. Poyo. *Delay Glass*, 2007

1.3.9.7. Exhibición del videoarte en España 2005-2015

En la actualidad, una parte muy importante de las adquisiciones de las colecciones públicas son trabajos videográficos, en su doble vertiente de obras de creación y materiales documentales. (Álvarez, 2011, p. 90)

Desde el punto de vista de la exhibición del videoarte español entre los años 2005 y 2015 cabría destacar tres exposiciones: “VideoStorias” por el recorrido que hace a través de la historia del videoarte español desde sus orígenes hasta el 2011; “Crossing East West Narratives by the End of Video Art” que hace un recorrido desde el 2000 al 2011 y desarrolla una selección interesante de piezas de videoarte español y asiático y, por último, “VÍDEO-RÉGIMEN” que fue la muestra de una selección de piezas de videoarte provenientes de colecciones privadas, destacando el interés que se ha producido desde los años 2000 en España por el coleccionismo de piezas de videoarte.

“VideoStorias” fue una exposición que tuvo lugar en ARTIUM (Centro-Museo Vasco de Arte Contemporáneo) desde el 15 de abril hasta el 4 de septiembre de 2011, y que supuso una revisión del videoarte español desde los orígenes hasta el 2011. La muestra hizo especial hincapié en los años 2000-2011 y participaron más de 70 artistas. Más del 50 por ciento de la obra mostrada fue de la mano de artistas mujeres. La muestra se articuló a través de diferentes recorridos que iban según las diferentes temáticas: político, tecnológico o por la conexión con otros lenguajes artísticos. La exposición fue comisariada por Blanca de la Torre e Inma Prieto: “Decidimos comenzar a trazar este proyecto (...) intentando llevar un equilibrio entre obras más bien desconocidas y obras que ya son un clásico del videoarte incluyendo algunos trabajos inéditos” (De la Torre, 2011, p. 5).

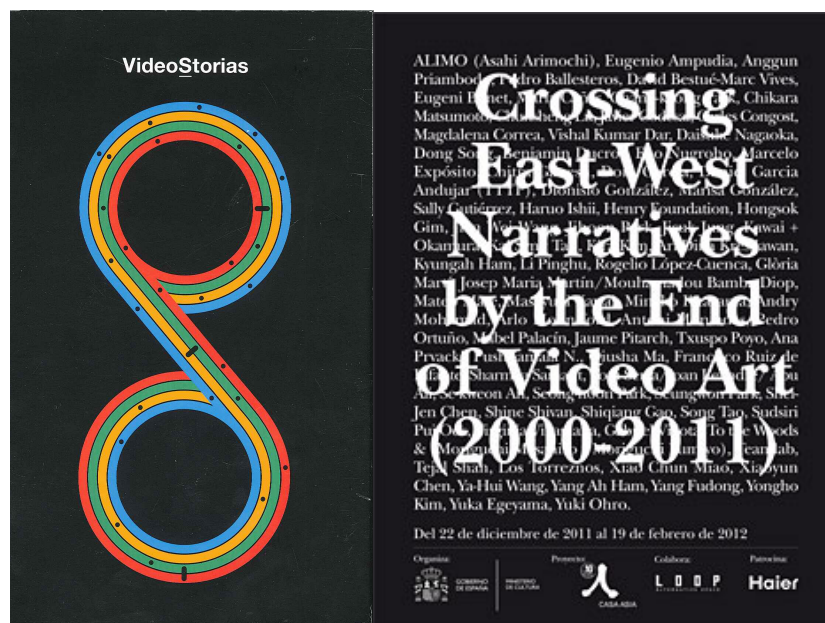


Fig. 118. Cartel "VideoStorias"

Fig. 119. Cartel “Crossing East West Narratives by the End of Video Art 200-2011”

ARTIUM además programó, entre otras actividades en torno a “VideoStorias”, un ciclo de conferencias en el que participaron Antoni Mercader, Eugeni Bonet, Guadalupe Echevarría y Gabriel Villota. En la exposición se recogieron las obras de artistas (destacando, en este caso, la obra producida entre 2000-2011) como Guillem Bayo, María Cañas, Txuspo Poyo, Eugenio Ampudia, Ruth Gómez, Pilar Albarracín, Eulalia Valldosera, Mabel Palacín, Jordi Colomer, Cristina Lucas o Carles Congost, entre otros.

“Crossing East West Narratives by the End of Video Art 200-2011” (Una década de videoarte en Asia y España). Esta exposición tuvo lugar en Tabacalera, del 22 de diciembre de 2011 al 19 de febrero 2012 en Madrid. El proyecto, comisariado por Menene Gras Balaguer, fue concebido con la intención de cruzar narrativas de España y los países asiáticos. El objetivo de esta exposición planteaba “el establecimiento de contactos entre narrativas digitales entre Asia y España, con el fin de favorecer las conexiones entre las cincuenta producciones procedentes de Asia y las 28 españolas, que forman parte del circuito expositivo” (Gras, 2012, p.17).

Los veintiocho artistas españoles que participaron fueron: Bestué-Vives, Marcelo Expósito, Gabriel Villota, Toni Serra/Joan Leandre, Gloria Martí, Pedro Ballesteros, Rogelio López Cuenca, Virginia Villaplana, Eugeni Bonet, Pedro Ortuño, María Cañas, Carles Congost, Daniel García Andújar, Antoni Muntadas, Los Torreznos, Mabel Palacín, Dora García, Javier Codesal, Francisco Ruiz de Infante, Txuspo Poyo, Eugenio Ampudia, Dionisio González, Josep María Martín, Jaume Pitarch, Marisa González, Mateo Maté, Sally Gutiérrez y Magdalena Correa.

“VÍDEO-RÉGIMEN”: La exposición que tuvo lugar en el Museo Lázaro Galdiano de Madrid, del 13 de febrero de 2015 al 11 de mayo del 2015, sirvió para subrayar la emergencia del coleccionismo de videoarte, fenómeno relativamente reciente en España. El comisario Carles Guerra, reunió para la exposición las obras de Allora y Calzadilla, Ignasi Aballí, Francis Alÿs, Erick Beltrán, Patricia Dauder, William Doherty, Mario García Torres, Douglas Gordon, Emily Jacir, Gilda Mantilla y Raimond Chaves, Paul McCarthy, Bruce Nauman, Itziar Okariz, Javier Peñafiel, Allan Sekula, Fiona Tan, Zhou Tao y Eulàlia Valldosera, procedentes de colecciones privadas y que se enmarcan dentro de las diversas categorías de videoarte, desde las prácticas documentales al testimonio de acciones artísticas, etcétera. “Lo que este conjunto puede mostrar es la emergencia de un medio como el vídeo no sólo en el mercado del arte sino como una nueva modalidad en el coleccionismo” (Guerra, 2015).

La economía de acceso al vídeo ha propiciado la creación de conjuntos patrimoniales con una logística de almacenamiento y distribución mucho más ventajosa que la de otras modalidades de objeto artístico. (Guerra, 2015, entrevista)



Fig. 120. Cartel “Vídeo Régimen”

2. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN, OBJETIVOS, HIPÓTESIS Y METODOLOGÍA

2. 1. El objeto de estudio y su delimitación

El objeto de investigación fundamental de la presente tesis es el estudio y la búsqueda de nuevas formas de expresión narrativas en el videoarte español de años 2005 al 2015 y analizar si la democratización y el acceso a la tecnología actual (tanto *hardware* como *software*) ha contribuido en el desarrollo de nuevas formas expresivas.

Todo objeto de investigación necesita una metodología específica y un marco teórico definido para llevar a cabo una investigación adecuada, pero la investigación se enfrenta a otro reto ya que los recursos que hablan sobre el tema de estudio durante el periodo en el que se centra la investigación son limitados. Además, la investigación intentará demostrar que es necesaria una revisión del término videoarte a día de hoy y que quizás sea preciso hacer una redefinición que se adapte a una realidad actual. La investigación tampoco permite un marco rígido de análisis, dado que el factor de interdisciplinariedad del objeto del estudio es interdisciplinar.

Además de las nuevas formas de narrativa audiovisual, que puedan surgir durante estos años en los que se centra la investigación, también se estudiarán las nuevas formas de exhibición del videoarte, qué lugar ocupa en el museo (tal y como se concibe este espacio) frente a las nuevas formas expositivas y de consumo *online*. También se estudiará si la tecnología actual (*hardware* y *software*, principalmente) ha facilitado el aumento de producción de obras en vídeo o es a consecuencia del posible aumento de las formas de exhibición (destacando las plataformas de vídeo *online*), lo que conllevaría una posible mayor difusión de esta práctica artística en vídeo y que quizás esté provocando una sensación de aumento en la producción de la misma.

2. 2. Preguntas que se plantean en la investigación

¿Han surgido nuevas formas expresivas y narrativas dentro del videoarte entre 2005 y 2015?

¿De qué forma ha influido la tecnología en el proceso creativo y de qué forma ha generado o ayudado a generar nuevas formas narrativas?

¿Han variado las prácticas artísticas en vídeo sus formas de expresión adecuándose a los nuevos medios?

¿Qué papel tienen este tipo de vídeos en la red?

¿Sigue siendo el museo el canal expositivo por excelencia?

2. 3. Objetivos de la investigación

Estudiar el videoarte en España producido entre los años 2005 y 2015 e intentar desarrollar una clasificación de la mismas atendiendo a la narrativa audiovisual y al empleo de las tecnologías actuales para su creación y exhibición. Para ello, cabe concretar los siguientes objetivos específicos:

INVESTIGAR cómo el videoarte ha servido para generar nuevas formas expresivas dentro de la narrativa audiovisual.

DEMOSTRAR por qué estas prácticas artísticas en vídeo se pueden considerar como un formato audiovisual en sí mismo con unas características propias que lo definen y lo diferencian.

ELABORAR un modelo de análisis que pueda ser aplicado al estudio del videoarte

COMPROBAR si la incorporación de la tecnologías que ha ido surgiendo y que se ha utilizado en la producción de videoarte ha provocado un cambio de discurso y/o el contenido de las mismas.

SACAR CONCLUSIONES válidas con las que arrojar resultados claros que sirvan para ilustrar y analizar los cambios ocurridos dentro del videoarte producido durante el periodo estudiado en el que se centra la investigación.

2. 4. Hipótesis

El videoarte constituye una representación audiovisual y una forma expresiva en sí mismo.

La ruptura de las normas narrativas tradicionales puede provocar la creación de nuevas formas de creación audiovisual o sencillamente crear redefiniciones.

La incorporación de tecnologías que surgen en este periodo de estudio y la incorporación de las mismas a la producción en vídeo enriquecen y transforman el paradigma expresivo y narrativo a la vez que permiten el desarrollo de nuevas formas de experimentación audiovisual que se extrapolan a otras disciplinas audiovisuales y artísticas o son sencillamente reinterpretaciones.

Durante los años que componen la investigación 2005-2015 se han cambiado las formas de consumo y exhibición y se cuestionan las funciones de exhibición y archivo que proporcionaba el museo.

2. 5. Metodología

El videoarte es un producto audiovisual de consumo minoritario, a pesar de que el acceso es relativamente fácil y que, en ocasiones, varios de sus elementos expresivos y técnicos se terminan por incorporar a productos mediáticos de consumo masivo, por tanto, podríamos decir que además de criticar la televisión, varios videoartistas y precursores “se embarcaron en los aspectos técnicos de la cámara y crearon medios de expresión innovadores que usaron otros artistas y de los cuales se apoderaron los medios comerciales y la publicidad” (Rush, 1993, p. 88). Cabe afirmar que el videoarte se diferencia de otro tipo de producciones audiovisuales principalmente por su objetivo: “De lo que se trata, pues, es de la intencionalidad del artista, a diferencia de ejecutivo de televisión, o incluso del cineasta o realizador del vídeo comercial: la obra no es un producto para vender o para consumo masivo” (Rush, 1993, p. 83).

Teniendo en cuenta la dificultad que presenta inicialmente esta investigación por la limitación de recursos bibliográficos, una vez establecidos los objetivos y las hipótesis la investigación comienza con un breve recorrido por los inicios y el desarrollo del videoarte para entender su evolución y se centra en el período 2005-2015. Durante este periodo se estudia la relación entre el videoarte y otras disciplinas, por eso también se investigarán las distintas asociaciones que se han producido entre ellas, destacando el cine, la televisión, entre otras formas expresivas, como algunos pilares básicos para el desarrollo del videoarte, además de fundamentales para analizar la estética y la narrativa del videoarte.

La investigación incluye un análisis de la evolución del concepto videoarte y de cómo los objetos designados socialmente como obras de arte por medios de las entidades institucionalizadas, como son los museos, que durante la historia han otorgado al objeto un signo de consagración, ahora son los usuarios quienes podrían poder decidir qué lo es. Por lo tanto, se estudia la evolución del vídeo como soporte de prácticas artísticas y su consagración como obra de arte, tanto en los museos, como fuera de ellos.

El vídeo se debate en el contexto de disciplinas diferentes, tales como la teorías de los medios, la historia del arte o la filosofía: desde los años noventa, los científicos de la imagen investigan la creciente importancia de las imágenes en la sociedad, la cultura y la comunicación. (Martin, 2006, p. 7)

En el marco teórico-histórico se han analizado las raíces y las influencias que transforman al videoarte observando la evolución de estas prácticas hasta el periodo en que centra la investigación y cómo se ha definido y se define el videoarte, tipos y características principales. La investigación tiene un carácter exploratorio, descriptivo y explicativo ya que se ha llevado a cabo una revisión del material existente para llegar a una serie de hipótesis que se intentarán demostrar a través de métodos cuantitativos y cualitativos que se explicarán más adelante.

“Los análisis exploratorios tienen por objeto una aproximación al diseño definitivo (...) Fundamentalmente estos análisis se orientan a resolver los problemas relativos a la elaboración de categorías más pertinentes” (Piñuel y Gaitán, 1995, p. 520). Uno de los objetivos de la investigación es analizar las etapas del videoarte anteriores a esta investigación para intentar llegar a conclusiones válidas y analizar si se puede llegar a hablar de nuevas definiciones y categorías de este tipo de prácticas. Además, se podría decir que es un análisis descriptivo ya que está describiendo un contexto anterior al del periodo en el que se centra el estudio:

Los análisis descriptivos tiene por objeto, en un marco teórico dado, la identificación y la catalogación, mediante definición de categorías o clases de elementos, de la realidad empírica de los textos o documentos. Quizás uno de los análisis de contenido descriptivos más específico es el análisis documental. (Piñuel y Gaitán, 1995, p. 521)

La investigación tiene también un carácter explicativo ya que el objetivo es verificar que las hipótesis son correctas o, por el contrario, explicar por qué no se han cumplido: “En los análisis verificativos y explicativos los criterios a los que se recurre son materiales: se trata de probar si las hipótesis planteadas no son contradictorias o si son empíricamente verdaderas o probables” (Piñuel y Gaitán, 1995, p. 520).

El objeto de la investigación no es otro que estudiar la producción audiovisual llevada a cabo por un conjunto de personas (creadores de vídeo) dentro de un periodo determinado (2005-2015) y relacionar esta producción en vídeo con la producción anterior (desde su origen hasta el 2005) con la intención de analizar la evolución de estas prácticas y su relación con las instituciones (en este caso los museos, donde se exhibe parte de la obra de los artistas de vídeo) y, además, intentar explicar y entender su relación directa con las tecnologías de la información y comunicación (TIC), que les permite otras formas de exhibición (en la Red) y les proporciona nuevas herramientas de creación. La investigación se basa en las teorías de la comunicación para determinar la forma en la que se codifica el mensaje (la obra en sí) y demostrar si estas teorías están aplicadas a la tecnología.

Pérez Ornia (1991) apunta que “El vídeo experimental nace de la encrucijada de lenguajes y de tecnologías de comunicación, entre las artes de vanguardia y la cultura popular de la televisión”. El vídeo participa y se nutre de las corrientes, formas, medios y experiencias artísticas que le han precedido por lo que también los lenguajes de la palabra y la música, entre otros, se encuentran con el soporte vídeo. Pérez Ornia explica que el vídeo experimental se suele analizar desde un punto de vista cinematográfico y televisivo “cuando el cine se acercó a la televisión sólo pudo aportar una clase de programas un genero relativamente nuevo entre cine el telefilme” El acercamiento de vídeo a la televisión y el cine parece ser que ha sido más rico y variado, ya que se basó en la experimentalidad “se han investigado territorios nuevos y se ha practicado íntegramente ilimitadamente la experimentación de nuevos lenguajes y formas de expresión” (1991, p. 110).

En la actualidad, las teorías de la comunicación se encuentran relacionadas con Internet, del que se podría destacar el beneficio potencial que ofrece al proporcionar a los individuos (artistas) la capacidad de conectarse y, en este caso, exhibir y compartir su obra con el resto de la sociedad.

Muchos artistas habían visto en Internet la posibilidad de disolver el concepto arte en el más general de comunicación, tratando de escapar de las determinaciones de los contextos expositivos institucionales y de la cierta pre-alienación del sentido de lo creado dentro de los parámetros de lo artístico. (Martín Prada, 2010, p. 20)

Tras el desarrollo del marco teórico, la siguiente técnica de investigación que se lleva a cabo dentro de la investigación es la entrevista en profundidad y para ello (como se explicará en el desarrollo del modelo) se diseñará una muestra representativa (con el fin de contar con la opinión de expertos representativos y contrastar sus opiniones con la de las instituciones, plataformas de exhibición alternativas, distribuidoras y los propios artistas), se creará un cuestionario cerrado específico para la entrevista y tras llevar a cabo las entrevistas se analizarán los datos resultantes de las mismas.

La entrevista en este estudio servirá para obtener información que, de otra forma, sería imposible ya que hay un lapso de información y una falta de documentación sobre el periodo investigado.

En un principio se planteó la posibilidad de crear un grupo de discusión y también desarrollar un *Delphi*, pero se descartó esta posibilidad porque fue imposible conseguir una participación continuada y correcta para desarrollar la investigación y conseguir unos datos válidos que incluir en la investigación por lo que, finalmente, se optó por diseñar una muestra de expertos y artistas a la que realizar una entrevista personal en profundidad con un cuestionario cerrado y analizar e intentar extrapolar los resultados para intentar llegar a unas conclusiones lo más válidas y concretas posible (modelo explicado a continuación).

Para completar la investigación, se llevará a cabo el análisis de seis obras significativas y representativas del videoarte en España (entre los años 2005-2015). Dada la complejidad que ofrece el vídeo desde su vertiente artística y creativa merece de un análisis que complete su observación bajo un punto de vista narrativo tradicional y fílmico con otros elementos (explicados a continuación) ya que limitarlo a un estudio clásico no sería un análisis audiovisual válido para las piezas de videoartes seleccionadas .

La demostración de las hipótesis propuestas se llevara a cabo a través de la observación de los resultados obtenidos de la aplicación de ambos modelos: el análisis de las obras y el de las entrevistas en profundidad. Webb et al. (1966) defienden una premisa que conecta con el desarrollo de esta investigación y es, según

estos autores, que la recopilación de datos provenientes de diferentes fuentes y su análisis con diferentes estrategias mejoraría la validez de los resultados: "Ideally, we should like to converge data from several different data classes, as well as converge with multiple variants from within a single class" (Webb, 1966, p. 35).

Por consiguiente, se podría decir que para la investigación se utilizan metodologías mixtas en aras a lograr la triangulación metodológica, teniendo en cuenta los aspectos exploratorios, cualitativos y cuantitativos: "qualitative and quantitative findings were combined to give a fuller picture of the investigated phenomenon" (Kelle, 2001, p.12).

Udo Kelle (2001, p. 12) sostiene que los resultados obtenidos de las investigaciones combinadas con la información derivada de las entrevistas cualitativas consiguen alcanzar una imagen significativa de los procesos sociales que se investigan y añade: "Consequently, the trigonometrical interpretation of triangulation (...) seems to provide the most adequate metaphor for the integration of research methods and results" (2001, p. 12).

Paul LeBlanc (1995, p. 7) explica que la triangulación metodológica implica necesariamente el empleo de diversos sistemas o perspectivas complementarios, simétricos o paralelos, para obtener visiones alternativas de los fenómenos en cuestión: "This approach makes more sense in the social sciences as opposed to the physical sciences because the phenomena of human interaction is necessarily more complex" (1995, p. 7).

En conclusión, los conceptos defendidos tanto por Kelle (2001) como LeBlanc (1995) se aproximan a la idea de la combinación de diferentes métodos y de técnicas de investigación que permitan hacer posible una triangulación metodológica a través de la interdisciplinariedad. Cualidad que define la presente investigación respecto a la metodología que justifica la apertura investigadora, así como el diseño de modelos creados ex profeso que permitan desarrollar un análisis exhaustivo y que posibiliten la obtención de unos resultados los más relevantes y completos posibles, con lo que intentar observar si se cumplen las hipótesis planteadas en la investigación.

3. DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y RESULTADOS

3. 1. MODELOS DE ANÁLISIS Y APLICACIONES DE LOS MISMOS

3. 1. 1. Consideraciones previas a los modelos de análisis

Siguiendo con los objetivos propuestos en la metodología y con los conceptos defendidos por Kelle (2001) y LeBlanc (1995) se desarrollarán dos modelos de análisis que persiguen el conseguir desarrollar una triangulación metodológica a través de la interdisciplinaridad, por lo que, para la presente investigación, se ha diseñado un modelo que, a su vez, se compone de dos modelos que se complementan entre sí, pero que pueden ser utilizados de forma independiente:

1- Un modelo basado en la entrevista en profundidad a un grupo de expertos en videoarte y el análisis de los datos obtenidos que utiliza tanto métodos cualitativos como cuantitativos.

2- Un modelo de análisis de obras de videoarte que fusiona el análisis audiovisual con algunos de los supuestos metodológicos en los que apoya la semiótica visual.

La combinación y la observación de los resultados obtenidos de ambos modelos servirá tanto para completar los resultados obtenidos a través de la aplicación de cada uno de los modelos como para la verificación de la hipótesis que componen la investigación.

3. 1. 2. MODELO DE ANÁLISIS 1: ANÁLISIS DE ENTREVISTA EN PROFUNDIDAD

3. 1. 2. 1. 2. Justificación de la necesidad del modelo basado en la entrevista en profundidad y la aportación al realizarlo

Tras la primera fase de la investigación exploratoria (que ha servido para desarrollar el marco teórico) se ha observado que algunas de las hipótesis propuestas siguen sin poderse demostrar por falta de información por lo que fue necesario seguir adelante con la investigación y diseñar un modelo válido para ser aplicado a la presente investigación e intentar demostrar la veracidad de las hipótesis.

El modelo de investigación que se plantea combina un método cualitativo (principalmente) y cuantitativo (en algunas de las partes) para intentar diseñar un modelo de método de investigación lo más completo y adecuado posible a través del cual llevar a cabo un análisis de las respuestas lo más exhaustivo posible y así intentar llegar a conclusiones con el fin de intentar demostrar la veracidad de las hipótesis planteadas: “La utilización de una metodología cualitativa puede ser de gran utilidad cuando nos encontramos ante ámbitos de la realidad poco explorados, y en los que se impone un diseño de la investigación abierto y flexible” (Suero, 2002, p. 148). Se utilizarán métodos cuantitativos, por tanto, para completar la información en determinados casos o para representar los resultados y conseguir de esta forma una visión más completa sobre el fenómeno o concepto analizado: “Desde el punto de vista de la medición —y por deducción del análisis de los datos— las perspectivas cualitativa y cuantitativa no sólo no se oponen sino que se complementan” (Alvira, 1982, p. 38).

No hay necesidad de escoger un método de investigación sobre la base de una posición paradigmática tradicional. Ni tampoco hay razón alguna para elegir entre dos paradigmas de polo opuesto. En consecuencia, es innecesaria una dicotomía entre los tipos de métodos y existen todas las razones (al menos en la lógica) para emplearlos conjuntamente con objeto de satisfacer las exigencias de la investigación de la evaluación del modo más eficaz. (Cook y Reichardt, 2005, p. 52)

3. 1. 2. 1. 3. Desarrollo del modelo basado en entrevistas en profundidad

Como se comentaba en el apartado de metodología, al principio de la investigación, se planteó la posibilidad de crear un grupo de discusión y también desarrollar un *Delphi*. Ambas opciones se descartaron porque la participación continuada de los miembros seleccionados era imposible por motivos de ubicación, coordinación de agenda, interés y tiempo de dedicación necesario, entre otros factores, que hacían imposible el desarrollo de un modelo para la obtención de los datos necesarios para la investigación, por lo que al final se optó por un modelo basado en la entrevista en profundidad.

La entrevista en profundidad aparece como una técnica de investigación cualitativa que por sí misma o bien triangulada o combinada con técnicas, tanto cualitativas como cuantitativas, puede ejercer de valioso instrumento de recogida de datos significativos y expresivos para el análisis de la realidad social. (Suero, 2002, p. 148)

A través de las entrevistas en profundidad realizadas a la muestra definida para la investigación se tratará de obtener información que analizar y transformar en unos resultados manejables para intentar llegar a unas conclusiones lo más válidas y concretas posibles con las que intentar verificar las hipótesis propuestas.

La entrevista permite escribir e interpretar aspectos de la realidad que no son directamente observables: sentimientos, impresiones, intenciones o pensamientos, así como acontecimientos del pasado que sólo permanecen realmente los sujetos permanecen en la mente de los sujetos. De este modo, la entrevista se configura como una técnica con rasgos propios, diferenciada de otras técnicas de obtención de información. (Gaitán y Piñuel, 1998, p. 88)

La entrevista como forma de conocimiento y como técnica de recolección de datos “permite captar la información experimentada y absorbida por el entrevistado, al tiempo que capturar discursos particulares que remiten a otros significados sociales y generales” (Merlinsky, 2006, p. 28). Pero hay que tener en cuenta que la información que se obtiene es de carácter pragmático, es decir, un discurso actualizado en relación a una práctica correspondiente. Además, hay que tener en cuenta que la entrevista es

una herramienta de carácter comunicativo que se propone captar significados que de ningún modo son hechos puros o simples sino que “están mediados por la construcción que hacen los propios sujetos en base a su experiencia” (Merlinsky, 2006, p. 28).

Nuestro conocimiento del mundo supone un conjunto de abstracciones, generalizaciones, formalizaciones e idealizaciones propias del nivel respectivo de organización del pensamiento. En términos estrictos, los hechos puros y simples no existen, por consiguiente se trata siempre de hechos interpretados. (Schutz, 1995, p. 36)

3. 1. 2. 1. 4. Ventajas y limitaciones del uso de entrevistas en profundidad

Las entrevistas en profundidad, según Miguel S. Valles (1999, p. 196) presentan “algunas ventajas compartidas y otras exclusivas” (1999, p. 196) y cabría destacar que:

- 1) El estilo abierto de esta técnica permite la obtención de una gran riqueza informativa, en las palabras y enfoques a los entrevistados.
- 2) Proporciona al investigador la oportunidad de clarificación y seguimiento de preguntas respuestas en un marco de interacción directa, personalizado, flexible y espontáneo frente a por ejemplo, la encuesta.
- 3) Sobresale, especialmente, su ventaja de generar, en la fase inicial de cualquier estudio, puntos de vista, enfoques, por lo que destaca como técnica flexible y diligente.
- 4) Frente a la técnica de grupo de discusión (valorada para llevarse a cabo pero descartada finalmente), la entrevista en profundidad es más fácilmente aceptada por los entrevistados por la intimidad que proporciona, la comodidad (ya que no exige desplazamientos para los entrevistados).

Respecto a las limitaciones, la más destacable y a tener en cuenta es que la del factor tiempo, que en este caso, se presenta como el inconveniente principal de esta técnica ya

que consume más tiempo por entrevistado, tanto en su realización como en el tratamiento de la misma.

3. 1. 2. 1. 5. Tipo de entrevista en profundidad incluida en el modelo: entrevista estructurada

Ángel Fernández (2013 p. 577) señala dos tipos de entrevista: estructurada y semiestructurada. Dentro del modelo que se ha desarrollado para la presente investigación, la más adecuada sería en la entrevista en profundidad estructurada ya que se plantea como una encuesta de preguntas abiertas, diseñadas previamente sin especificar ninguna alternativa de respuesta. “El entrevistador va planteado las preguntas por el orden fijado de antemano y deja total libertad al entrevistado para que facilite su respuesta” (2013, p. 577). El objetivo principal de hacerlas estructuradas era el de evitar la dispersión del entrevistado y asegurarse de que contestase a todas las preguntas.

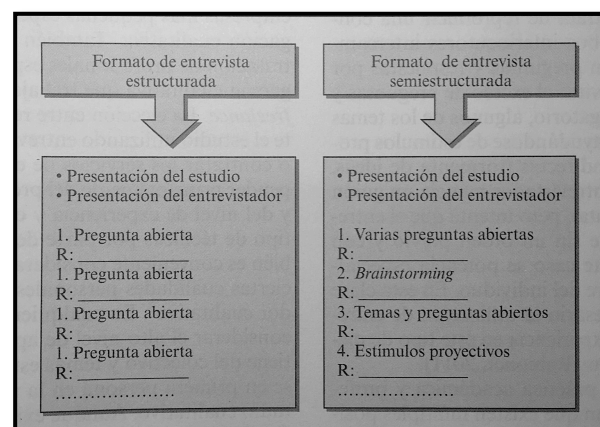


Fig. 121. Tipos de entrevista en profundidad. (Fernández. 2013, p. 577)

3. 1. 2. 1. 6. Etapas para realizar una entrevista

Tras la fase de documentación previa que sirvió para desarrollar el marco teórico y la elección del tipo de entrevista adecuado cabe referirse al proceso y las etapas necesarias para aplicar el modelo diseñado.

La entrevista constituye el fluir natural, espontáneo y profundo de las vivencias y recuerdos de una persona mediante la presencia y estímulo de otra que investiga, quien logra, a través de esa descripción, captar toda la riqueza de sus diversos significados. (Fernández, 2013, p. 15)

La mayoría de los autores, destacando a Valles y Fernández (2013), destacan tres fases elaboración o preparación de las entrevistas (2013, p. 15):

- 1) Diseño o preparación
- 2) Campo o realización
- 3) Análisis

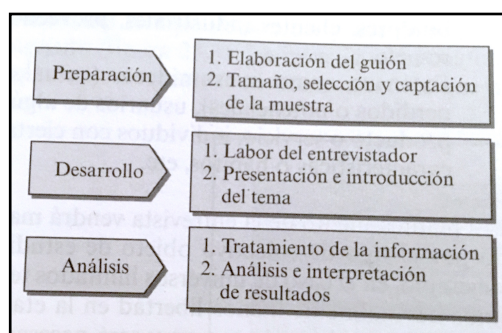


Fig. 122. Fases de elaboración de las entrevistas. (Fernández, 2013, p. 15)

3. 1. 2. 1. 7. Fase de diseño o preparación de las entrevistas

Dentro de la esta primera fase hay que llevar a cabo la elaboración del guión y para ello el investigador tiene que conocer la situación de partida. El haber desarrollado el marco teórico ha permitido observar con perspectiva lo que ha estado sucediendo

alrededor del tema de la investigación. Fernández (2013, p. 579) concreta las tareas iniciales que para el autor son necesarias y destaca tres:

- 1- Delimitar el problema de origen.
- 2- Fijar los objetivos o necesidades.
- 3- Determinar el colectivo a estudiar.

3. 1. 2. 1. 7. 1. Delimitación del problema de origen

Tras la investigación exploratoria en la que se han analizado todas las fuentes bibliográficas posibles que contenían información sobre el videoarte en España (desde su nacimiento hasta el año 2015), así como la creación de un marco teórico sólido en el que se observa su evolución del videoarte en España y desarrollo en paralelo con las manifestaciones más importantes en otros países se ha observado un vacío considerable entre los años 2005-2015 y la escasa documentación publicada se basa en los catálogos de las exposiciones y algunos artículos en publicaciones especializadas en arte y apenas se encuentra información en publicaciones científicas que teoricen sobre el videoarte.

A nivel internacional las fuentes bibliográficas publicadas sobre videoarte en su mayoría fueron publicadas en la década del 2000 y se limitan a hablar en la mayoría de los casos de los años 90, con lo que queda un vacío de información muy considerable. Por lo que se podría afirmar que las referencias teóricas son insuficientes para desarrollar la presente investigación.

3. 1. 2. 1. 7. 2. Fijación de objetivos o necesidades

El periodo en el que se centra la investigación (2005-2015) se enmarca dentro de la era digital de las comunicaciones y a través de un modelo de investigación basado en la entrevista en profundidad se pretende obtener información (como se ha comentado con anterioridad y breve recordatorio de objetivos) de cómo el videoarte en España se enfrenta a las TIC como herramientas de creación, cómo han afectado estos cambios tecnológicos y de qué forma se han producido nuevas plataformas de difusión de la mano de Internet, por lo que se observa la necesidad y se establece como objetivo el investigar qué ha ocurrido con el videoarte en España desde un punto narrativo y tecnológico durante el periodo comprendido entre 2005-2015. Para obtener esta información se harán entrevistas en profundidad a un grupo de expertos y a través de las respuestas facilitadas se procesará esa información y verificar las hipótesis planteadas en la investigación.

3. 1. 2. 1. 7. 3. Determinación del colectivo a estudiar

El colectivo a estudiar serán videoartistas, expertos, investigadores y comisarios, principalmente, a través de los cuales se intentará conseguir información no obtenida a través de las publicaciones y el material revisado en la primera etapa de la investigación exploratoria.

3. 1. 2. 1. 8. Organización y secuenciación de las preguntas para la entrevista en profundidad

Antes del diseño del cuestionario se llevó a cabo la categorización de los temas que iban a ser incluidos en la entrevista tras analizar en la anterior etapa cuáles eran las necesidades. Con toda la información recopilada se trazó un guión con los temas a tratar durante la entrevista:

3. 1. 2. 1. 8. 1. La categorización

En esta etapa se estableció un sistema de categorías y subcategorías en el que se pueden agrupar los elementos necesarios en la entrevista. De manera simple, se puede definir una “categoría como un denominador común en el que se pueden agrupar un conjunto de enunciados sin forzar su sentido” (López y Deslauriers, 2011, p. 15). En este modelo, para desarrollar las categorías se ha diseñado respecto a lo que destacan como previo y de forma artificial y es un sistema que “se elabora previamente antes de iniciar la entrevista. En esta situación, el investigador -de acuerdo a su intuición- creará las categorías artificialmente” (2011, p. 15).

Para el desarrollo de la entrevista en profundidad se ha diseñado un cuestionario con el que obtener la máxima información de cada participante sobre los diferentes temas que componen la investigación para intentar demostrar la veracidad de las hipótesis. El cuestionario se divide en datos básicos para la identificación del entrevistado (nombre, ocupación, etcétera) que servirán para analizar los datos de la muestra que compone el estudio y en cinco grupos de preguntas que responden a cinco variables: definición y clasificación, producción, tecnología, narrativa y formas de consumo y exhibición.

- | |
|--|
| <ol style="list-style-type: none">1. VARIABLE: Definición y clasificación2. VARIABLE: Producción3. VARIABLE: Tecnología4. VARIABLE: Narrativa5. VARIABLE: Formas de consumo y exhibición |
|--|

Fig. 123. Categorización de la variables del modelo de entrevista en profundidad. (Elaboración propia)

3. 1. 2. 1. 9. Diseño de cuestionario para la entrevista en profundidad

Para el diseño del cuestionario se establecieron diferentes categorías denominadas variables y, a su vez, cada variable incluye diferentes preguntas para obtener la máxima información posible de cada entrevistado. En la fase de formulación de las preguntas se destacó el recurso de las indagaciones, con el propósito de que el entrevistado reflexione y llegue a unas conclusiones lo más completas posible respecto a las preguntas formuladas de cada categoría y variable.

Ángel Fernández (2013, p. 579) destaca algunas de las características que debe definir al cuestionario. Las cuales se incluyen en el diseño propuesto como son:

- Utilizar un lenguaje sencillo con términos habituales en la conversación del colectivo entrevistado.
- Redactar frases sencillas y cortas.
- No condicionar en las propuestas con valoraciones subjetivas, excepto que el objetivo sea provocar la reacción del entrevistado.

En el diseño del cuestionario se tuvieron en cuenta las premisas de Fernández (2013) y se incluyeron todas las cuestiones clave para la investigación con el fin de intentar obtener el máximo de información posible de los entrevistados y que como expertos arrojen información de utilidad para la investigación.

3. 1. 2. 1. 9. 1. Propuesta de cuestionario para la entrevista en profundidad

El cuestionario propuesto incluye datos básicos del entrevistado (aunque se completarán en caso de que sea necesario con el currículum personal) y se incluyen preguntas de acercamiento para intentar relajar al entrevistado y explicarle el proyecto por si acaso no le ha quedado claro y evitar la dispersión y el distanciamiento.

Cada variable, se compone de un grupo de preguntas abiertas (en su mayoría) para permitir al entrevistado explicar su experiencia o su punto de vista sobre las diferentes cuestiones que se le plantean. El cuestionario incluirá preguntas concretas que se organizan dentro de los seis bloques o variables y en las que se le permitirá la entrevistado responderlas libremente sin condicionar su respuesta.

Se intentará que todas las preguntas sean respondidas ya que si no se completa la entrevista esa participación será no apta para ser incluida en la investigación.

3. 1. 2. 1. 9. 2. Propuesta de cuestionario para la entrevista en profundidad videoarte en España 2005-2015

DATOS BÁSICOS
Nombre
Sexo
Nacionalidad
Formación
Ocupación actual y experiencia
PREGUNTAS DE ACERCAMIENTO (<i>Breaking Ice</i>) Agradecer la colaboración Explicar la investigación.
PREGUNTAS CENTRALES
<p>1. VARIABLE: Definición y clasificación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Podría definir videoarte en la actualidad? • ¿Se podría categorizar? ¿En cuáles? • ¿Han surgido nuevas formas o categorías? • ¿Crees que se podría hablar de videoarte español como estilo diferencial? • En caso afirmativo: ¿Qué características lo definen y lo diferencian como tal?
<p>-Guiar la definición para no llegar a la divagación del concepto.</p> <p>-Concluir con: Defina el término en dos frases.</p>

2. VARIABLE: Producción:

¿De qué forma ha cambiado la forma de producción en estos diez últimos años? (2005-2015).

3. VARIABLE: Tecnología.

- ¿Qué técnicas destacarías en la producción de videoarte en estos últimos 10 años?
- ¿Cómo ves el uso de las cámaras DSLR? ¿Qué aportan?
- ¿Crees que la tecnologías nuevas ha permitido que se desarrollen nuevas formas expresivas y narrativas? En caso afirmativo ¿podrías enumerar o poner algún ejemplo?
- ¿El abaratamiento de los equipos a acercado a los creadores a esta técnica o son los medios los de exhibición los que han hecho que haya/parezca que hay más videoartistas?

4. VARIABLE: Narrativa.

- ¿Consideras algún cambio desde el punto de vista de la narrativa en estos últimos diez años?
- En caso afirmativo, ¿podrías enumerar, poner algún ejemplo?

5. VARIABLE: Formas de consumo y exhibición.

- ¿Ha cambiado el consumo de videoarte en estos últimos 10 años?
- ¿Internet es un medio válido para distribuir videoarte?
- En caso afirmativo: ¿Qué canal, red social... consideras más oportuno?
- ¿Qué formas de exhibición destacarías y qué plataformas?
- ¿Cuál crees que es el papel actual del museo?

3. 1. 2. 2. Tamaño selección y captación de la muestra

El universo seleccionado para la investigación es limitado y reducido ya que se centra en videoartistas, profesionales del arte, expertos e investigadores. Respecto al tamaño de la muestra se fijó en un principio un número de 20 entrevistas en profundidad y teniendo en cuenta que “el planteamiento de la investigación cualitativa no exige de la utilización de muestras muy grandes” (Fernández, 2013, p. 579). Pero por otra parte hay que tener en cuenta que “influye más en la riqueza del resultado final la profundidad de estudio del entrevistado que el número de ellos, es decir, mejor pocos entrevistados profundamente que muchos entrevistados superficialmente” (Fernández, 2013, p. 579). Fernández insiste que el número correcto de entrevistados en una investigación con metodología de entrevista en profundidad el tamaño de la muestra oscila entre 10 y 50 entrevistados y destaca que a partir de cierto tamaño muestral la información obtenida empieza a ser redundante.

3. 1. 2. 2. 1. Selección de los entrevistados: métodos de muestreo

Una vez fijado el tamaño de la muestra es necesario través del muestreo se tratará de seleccionar a los entrevistados por diferentes vías. Dentro de las técnicas de muestreo no probabilístico (ya que las muestras no se seleccionan por casualidad) el más adecuado para la aplicación del modelo sería el muestreo por juicio (o discrecional) ya que “el entrevistador elige los elementos que se incluirán en la muestra porque cree que son representativos de la población de interés o porque son apropiados de alguna forma” (Malhotra, 2004, p. 322). La selección de los entrevistados se hizo teniendo en cuenta sus trayectoria artística en el caso de los artistas, de comisarios expertos en videoarte y de expertos a través de las publicaciones que han realizado como expertos en el tema, también se contó con expertos que son profesionales de los museos y directores de festivales especializados. Para llegar a un número de personas y porque el contacto directo en algunos casos puede ser muy complicado, así como conseguir la participación en el proyecto, que cabría incluir también el muestreo a través de bola de nieve, ya que los participantes conocen a otros participantes de interés para la investigación. Por lo que los participantes, después de ser entrevistados se les pide

que “identifiquen a otros que pertenecen a la población de interés” (Malhotra, 2004, p. 324).

Dentro de esta fase, según Gorden (1975, p. 86) destaca que hay que tomar decisiones respecto al colectivo y tras la selección del mismo tales como:

- a) La selección de los entrevistados más capaces y dispuestos a dar información relevante.
- b) La selección de los entrevistadores que tengan la mejor relación con el entrevistado.
- c) La elección del tiempo y el lugar más apropiado para la entrevista.

Las premisas de Gorden se intentarán cumplir en la medida de lo posible, pero hay que tener en cuenta que la selección de los entrevistas se basará estrictamente en el perfil de los entrevistados, no habrá selección de entrevistador porque las llevará a cabo la persona que desarrolla la presente investigación y aclarar que el entrevistador no tiene ninguna relación con los entrevistados que compondrán la muestra y, por último, apuntar que la elección del tiempo y el lugar lo harán los entrevistados para facilitarles la participación en el estudio en la medida de lo posible.

3. 1. 2. 2. 2. Fase de análisis de los resultados

Una vez finalizadas el total de las entrevistas en profundidad, se obtendrán dos tipos de información útil para realizar el análisis de resultados. La primera es el resultado del aprendizaje que se obtiene durante la realización de la entrevistas y “formar parte de la experiencia del investigador/entrevistador sobre el tema objeto de estudio” (Fernández, 2013, p. 593). El contacto directo y la interrelación con los entrevistado le permitirá una mejor interpretación de los resultados del estudio. Cabe decir que es fundamental haber desarrollado el marco teórico para manejar la máxima información publicada respecto a los fenómenos que se intentarán resolver a través de las entrevistas. La segunda información, según Fernández (2013), es la integrada por las respuestas de los entrevistados durante el desarrollo de la entrevista. En este caso, todas las entrevistas se grabarán en vídeo en tiempo real y sin cortes, con lo que el

entrevistador podrá visionar las entrevistas y observar cómo se van desarrollando con el fin de identificar algún problema que pueda resolverse y comprobar si el cuestionario es completo y apto. La siguiente fase es el tratamiento, análisis e interpretación de toda la información para reflejarse en un informe final que se detallará a continuación.

3. 1. 2. 2. 3. Tratamiento de la información

Fernández (2013) recomienda que para identificar la información obtenida “es aconsejable transcribir a texto escrito todas las grabaciones en audio/vídeo de las entrevistas”. Pero en vez de transcribir literalmente las intervenciones, este modelo propone trasladar la información esencial “realizando una labor de selección y análisis previo en esta etapa” (2013, p. 593). Al visionar la totalidad de los vídeos de las entrevistas se optará por el tratamiento más adecuado de la información. Aunque Fernández (2013) no recomienda la transcripción total trasladar a priori sólo información esencial podría provocar evitar extraer información de interés, porque es difícil identificar la unidades de significado al hacer trasladar la supuesta información esencial directamente. Por lo que será necesario la transcripción total de los vídeos y luego reducir los datos de las la transcripciones a otros elementos más manejables.

3. 1. 2. 2. 4. Análisis e interpretación de resultados

En una primera etapa del análisis de resultados hay que clasificar toda la información proveniente de las transcripciones de las grabaciones realizadas en vídeo de las entrevistas una a una. Para ello se toma como referencia de partida el guión inicial y de las propias categorías se establece un apartado potencial del apartado de resultados. “Las ideas se pueden representar por términos concretos o por frases literales” (Fernández, 2013, p. 593). Por lo que tras la revisión de la transcripción total de las entrevistas se procesará e identificará los elementos, la información más relevante y los conceptos básicos y se incluirán en un archivo *Excel* con el objetivo de monitorizar toda la información y observar los datos de una forma ordenada.

Francisco I. Revuelta (2003, p. 3) presenta un esquema de análisis “como un proceso recursivo”. Para desarrollar el esquema se basa en el esquema desarrollado por Miles y Huberman (1994, p. 12). La propuesta tiene en cuenta la información y los datos trasladados a texto y desarrollan un esquema de análisis que podría ser apropiado para el modelo propuesto y diseñado para la presente investigación. Se divide en las fases de reducción de datos, de disposición y de transformación de datos.

3. 1. 2. 2. 4. 1. Fase de reducción de datos

Se trata del primer paso y se lleva a cabo con el objetivo de seleccionar información para hacerla más manejable. Para este primer paso cabría realizar una categorización y una codificación de la información; identificando y llegando a unidades de significado. La reducción de datos también implicará seleccionar parte del material recogido de las entrevistas y es imprescindible el criterio del investigador para sintetizar la información de las entrevistas en vídeo y trasladar las frases y los conceptos clave al documento *Excel*. Cabe recordar que al tratarse en algunos casos de conceptos abstractos (relacionados con el arte) merece una gestión especialmente cautelosa en esta fase teniendo tanto por la posible complejidad de los términos y hay que prestar especial y tener en cuenta los sinónimos, para no repetir unidades de significado.

Revuelta (2013, p. 3) se centra, principalmente en el proceso de proceso de categorización que implica varias fases:

- 1) División y estructuración de unidades
- 2) Identificación y clasificación de unidades
- 3) Síntesis y agrupamiento

1) División y estructuración de unidades

“El análisis de datos cualitativos comporta la segmentación en elementos singulares. Los criterios para dividir la información en unidades pueden ser muy diversos: espaciales, temporales, temáticos, gramaticales, conversacionales o sociales” (Revuelta, 2003, p. 3). Según Revuelta (2003) el método más apropiado y extendido consiste en separar segmentos que tratan del mismo tema o grupo temático, con la dificultad de encontrar fragmentos de diversa extensión, a los que se aplica la distinción entre unidades de registro (fragmentos que aluden a un mismo tema o tópico), en este caso, por ejemplo definición, tecnología, narrativa, etcétera (que se detallarán en la aplicación del modelo) y unidades de enumeración (unidad sobre la que se realiza la cuantificación en líneas o minutos). Si se utiliza el criterio gramatical para llevar a cabo la separación de unidades se podría elegir entre las siguientes unidades textuales que se detallan en el siguiente cuadro (véase Fig. 124). La elección de las unidades de texto dependerá del tipo de pregunta y de las respuestas obtenidas en la aplicación del modelo (véase Fig. 124).

Como se comenta en el modelo al tratarse en una buena parte de conceptos abstractos provenientes del mundo del arte habrá que comprobar cuál de las unidades de texto es la más apropiada para la presente investigación o si habrá que optar a un híbrido de varias de las unidades de texto que propone Revuelta (2013).

Párrafos	<ul style="list-style-type: none">- Documentos que tienen párrafos breves: textos legales o resúmenes.- Cada párrafo se refiere a un tema específico- Cuando los párrafos representan a los interlocutores en una conversación
Oraciones	<ul style="list-style-type: none">- La construcción de oraciones es importante (análisis lingüístico)- Cuando un texto se divide fácilmente en oraciones (textos legales)
Líneas	<ul style="list-style-type: none">- El texto viene por naturaleza en líneas.- El curso del texto no se distorsiona si se le corta en pequeñas unidades de texto.
Palabras	<ul style="list-style-type: none">- Análisis de discursos y sus significados, tomando como objeto de estudio la palabra.

Fig. 124. Elección de las unidades de texto. (Revuelta, 2003, p. 3)

Se intentará sintetizar al máximo la información obtenidas de los entrevistas pero sin limitarlo sólo conceptos que podrían malinterpretarse y no conseguir los objetivos deseados, al tratarse de una disciplina artística probablemente la mayoría de los conceptos serán abstractos por lo que se utilizará la elección de unidades de texto más apropiada en cada caso.

2) Identificación y clasificación de unidades

La identificación y clasificación de elementos es la actividad que se realiza cuando se categoriza y codifica un conjunto de datos. La categorización, según Revuelta (2003), es la herramienta más importante del análisis cualitativo y consiste en clasificar conceptualmente las unidades que son cubiertas por un mismo tópico con significado. La codificación “no es más que la operación concreta, el proceso físico o manipulativo, por la que se asigna a cada unidad un indicativo o código, propio de la categoría en la que consideramos incluida” (Revuelta, 2003, p. 3). Estas marcas pueden ser números, palabras o abreviaturas con las que se van etiquetando las categorías. El establecimiento de categorías puede resultar de un procedimiento inductivo, es decir, a medida que se examinan los datos o deductivo, habiendo establecido a priori el sistema de categorías sobre el que se va a codificar. Aunque, normalmente, se sigue un criterio mixto entre ambos (véase Fig. 125). Como se ha insistido en los puntos anteriores cabe la posibilidad de que los conceptos (relacionados con el arte) sean abstractos y que se puedan encontrar sinónimos, por lo que la decisión sobre qué asociación es la más correcta es crucial en esta fase.

- ♦ Es la operación por la que se asigna a cada unidad un indicativo (código o nº de nudo) propio de la categoría en la que la consideramos incluida.
- ♦ Los códigos, que representan a las categorías, consisten en marcas que añadimos a las unidades de datos, para indicar la categoría a la que pertenecen.
- ♦ La categorización y codificación giran en torno a una operación fundamental: la decisión sobre la asociación de cada unidad a una determinada categoría.

Fig. 125. Proceso de Codificación. (Revuelta, 2003, p. 4)

En el documento Excel se intentará incluir el mayor número de categorías según las necesidades que se vayan observando al reducir las entrevistas a conceptos o palabras clave y se observará en el proceso si es necesario aumentar o disminuir el número de categorías.

Sistemas de categorías y requisitos

Revuelta (2003, p. 5) se basa en los criterios que establece Kerlinger (1985) respecto a los sistemas de categorías (véase Fig. 126) y los requisitos que debe cumplir son: exhaustividad, exclusión mutua y único principio clasificatorio, debido al hecho de que estos datos tratados puedan ser susceptibles de ser medidos y tratados de forma cuantitativa.

- Pueden estar predefinidas por el analista, o pueden surgir a medida que se analizan los datos.
- Cuando se establecen a priori, las fuentes habituales son el marco teórico y conceptual de la investigación, las cuestiones u objetivos que la guían, las categorías ya usadas en otros estudios o los propios instrumentos de investigación empleados (cuestiones o guiones de una entrevista).
- Categorizar datos implica realizar un juicio, valorar si determinadas unidades pueden ser incluidas bajo un determinado código, y tomar decisiones al respecto. Tales decisiones pueden estar afectadas por la subjetividad y el punto de vista del investigador.
- Objetividad/Fiabilidad: deben resultar inteligibles para distintos codificadores, de forma que la no interpretación correcta del contenido no de lugar a inconsistencia intercodificadores. Para ello hay que ofrecer una definición operativa de las categorías con criterios y reglas que especifiquen los aspectos del contenido que deben tomarse como criterio para decidir sobre la pertinencia a una categoría
- Pertinencia: deben ser relevantes en relación a los objetivos del estudio y adecuadas al propio contenido analizado.

Fig. 126. Características de las categorías. (Revuelta, 2003, p. 4)

Hay que tener en cuenta que se discriminarán los sinónimos y en algunos casos se tendrá que interpretar el concepto expuesto por el entrevistado en el caso de que sea demasiado abstracto.

3) Identificación, clasificación y síntesis de elementos

La identificación y clasificación de elementos está unida a la síntesis o agrupamiento. Por lo que la categorización supone en sí misma una tarea de síntesis. Estas actividades de síntesis “están también presentes cuando se agrupan las categorías que tienen algo en común en metacategorías o cuando se definen metacódigos que agrupan a un conjunto de códigos” (Revuelta, 2003, p. 5).

Se identificarán las categorías repetidas en el caso de que sean sinónimas y se aplicará el criterio del investigador de cuál es la que es más correcta y se debe mantener o por el contrario eliminar con el objetivo de no dispersar la información y crear categorías innecesarias. Este proceso se repetirá las veces que sea necesario hasta establecer las categorías más apropiadas y que contengan toda la información extraída de las entrevistas.

3. 1. 2. 2. 4. 2. Fase de disposición y transformación de datos

Esta es la que Revuelta (2003) considera la segunda fase dentro del análisis y procesamiento de datos. “Una disposición supone conseguir un conjunto ordenado de información, normalmente presentada en forma espacial, abarcable y operativa que permita resolver las cuestiones de la investigación” (2003, p. 3). Cuando además la disposición implica que se produzca un cambio en el lenguaje que se ha utilizado para expresar los datos, se podría hablar de que se ha producido una transformación de datos.

Uno de estos procedimientos son los gráficos o diagramas, que permiten presentar los datos y observar relaciones y estructuras profundas en ellos. También se podría llevar a cabo a través de otras representaciones.

Durante el análisis de datos se optará por un u otro sistema de representación pero en principio la información se representará a través de gráficos (tarta y barras) y porcentajes con el objetivo de hacer lo más clara posible la información obtenida también se estudiará la posibilidad de incluir nubes de palabras y se observará si es necesario adjuntar algún cuadro, siempre que se considera necesario y si facilita la interpretación de los resultados.

3. 1. 2. 2. 4. 3. Elaboración del informe final con información cualitativa

Una vez finalizada la revisión de todas las entrevistas se debe realizar tres tipos de análisis de la información catalogada en cada epígrafe (Fernández, 2013, p. 594):

- Descriptivo:** se organizan y revisan los resultados clasificados en cada epígrafe.
- Relacional:** representa las relaciones entre los diferentes aspectos tratados.
- Interpretativo:** se interpretan los significados de las interrelaciones el investigador debe ir más allá de lo se supone que es explícito y evidente.

La estructura del informe final de una investigación con metodología de entrevista en profundidad “no se diferencia de la planteada en otro tipo de investigaciones” (Fernández, 2013, p. 593). En la primera sección se detalla el planteamiento inicial de la investigación y se añaden los detalles del proceso metodológico. Finalmente se incorporan los resultados, conclusiones y posibles sugerencias del investigador. En este caso más que hablar de un informe final cabría referirse a los resultados obtenidos en la presente investigación tras la aplicación del modelo desarrollado ex profeso para la presente investigación.

Una disposición supone conseguir un conjunto ordenado de información, normalmente presentada “en forma espacial, abarcable y operativa que permita resolver las cuestiones de la investigación” (Revuelta, 2003, p. 5). Cuando la disposición produce un cambio en el lenguaje utilizado para poder expresarlos, se podría hablar de transformación de datos. Uno de estos procedimientos son los gráficos o diagramas, que permiten presentar los datos y observar relaciones y estructuras profundas en ellos. Pero dependiendo del bloque se utilizará uno u otro método de representación, incluso para presentar la información se utilizarán mapas conceptuales que faciliten la descripción y la representación de los aspectos analizados. Se tendrán en cuenta las premisas de Revuelta (2013) y se optará por el sistema de representación más adecuado para unidad de significado.

Revuelta (2013) insiste mucho en el informe final pero en este caso sería más apropiado referirse directamente a los resultados obtenidos tras la aplicación del presente modelo que se compararán con los resultados obtenidos a través de la aplicación del mesomodelo de análisis de obras de videoarte (detallado a continuación) y se observará si los resultados obtenidos a través de los entrevistados coinciden con los resultados del análisis de las obras seleccionadas para presente investigación y si se cumplen las hipótesis que recoge esta tesis.

3. 2. 2. MODELO DE ANÁLISIS 2: MESOMODELO DE ANÁLISIS DE OBRAS DE VIDEOARTE

Para el análisis de las diferentes piezas de videoarte se ha diseñado una propuesta de mesomodelo, que sea aplicable al estudio de las distintas piezas de videoarte añadiendo al análisis audiovisual algunos de los supuestos metodológicos en los que apoya la semiótica visual propuesta por Gonzalo Abril. Por lo que se diseñará un modelo que analice los vídeos seleccionados para llevar a cabo un estudio en profundidad y se les someterá a un análisis detallado, de forma objetiva y fundamentada, principalmente, basado en la narrativa audiovisual. A través de este mesomodelo de análisis se intentarán arrojar unos resultados específicos de este periodo, además de intentar observar si surgen nuevas categorías durante este periodo de estudio y si añaden nuevas formas de narrativa audiovisual o, por el contrario, son simplemente re-interpretaciones creativas.

El método de análisis propuesto se basa en un análisis clásico basado en el análisis fílmico apoyado en las premisas defendidas por la semiótica visual de Abril (2007) que explica que: “hay que tomar en consideración las condiciones histórico-culturales de producción, distribución, y consumo-recepción de los textos visuales” (2007, p. 26). A la hora de estudiar el contexto en el que se han producido las obras analizadas ya que supone que hay que hacer un análisis de las obras e interpretarlas: “en el marco de las instituciones, prácticas, modelos textuales y entornos técnicos en los que son objetividades e intercambiados” (2007, p. 26).

Las obras analizadas hay que interpretarlas reflexivamente: “por referencia a los efectos que , en tanto que prácticas textuales, producen su propio contexto (...) Para una perspectiva semiótica lo más importante no es saber que significa determinado texto, sino a través de qué medios, procesos interpretativos, recursos semiótica y extra-semióticos llegamos a atribuir tal o cual sentido al texto: cómo forman parte de ese proceso nuestra memoria semiótica, nuestra “enciclopedia” y nuestros presupuestos ideológicos” (Abril, 2007, p. 27).

La tercera aportación de la semiótica visual sería interpretar el texto discursivamente:

Como producido por un sujeto (individual o colectivo, autorreferente o no, mejor o peor identificado) que él actúa y a la vez se constituye como agencia enunciativa en unas determinadas coordenadas espacio-temporales y en relación a reales o virtuales agencias enunciatarias (destinatarios). (Abril, 2007, p. 27)

El desarrollo del modelo de análisis ha tenido en cuenta las aportaciones de los estudios visuales al análisis de las piezas de arte contemporáneas:

Una de las principales labores de la cultura visual consiste en comprender de qué modo puede asociarse estas complejas imágenes que, por el contrario, de lo que sostendrían las exactas divisiones académicas no ha sido creadas en un medio con un lugar. La cultura visual aleja nuestra atención de los escenarios de observación estructurados y formales, como cine y los museos y la centra en la experiencia visual de la vida cotidiana. En la actualidad, los diferentes conceptos sobre la observación y la condición de espectador están vigentes en y entre todas las diferentes sub-disciplinas visuales. (Mirzoeff, 2003, p. 25)

Este modelo se aplicará a la selección de obras incorporadas a la investigación y a las que se podrían considerar como algunas de las piezas más significativas entre los años 2005-2015 del videoarte en España.

La selección de obras contará, además del criterio personal del investigador, que se basa, principalmente, en la selección de piezas ganadoras de festivales de videoarte en España o que hayan tenido alguna mención especial y que sean de interés para la investigación, se contará con la ayuda de expertos y comisarios especializados en videoarte español para confirmar que las obras seleccionadas son representativas y apropiadas para su análisis e incorporación al estudio. Además se aplicará la taxonomía resultante del análisis de las entrevistas en profundidad en la que se han observado las diferentes categorías.

3. 2. 2. 1. Justificación de la necesidad del modelo de análisis de videoarte y la aportación al realizarlo

No es que el vídeo sea el único formato posible para el progreso del arte, pero sus producciones han alcanzado una difusión que ninguna otra forma de arte puede igualar. (...) El vídeo nace con la televisión, situándose en la oposición, por que sus aliados son los movimientos artísticos contra culturales que se proponen atacar las estructuras del sistema del arte, la política y sociedad, mediante la exploración de sus posibilidades y el alcance de las mismas. A su vez se revela como un medio, un proceso y una experiencia asociada al progreso del arte equivalente a la progresión histórica que se pide a sus formas de aparición. (Gras, 2012, p. 27)

Como se ha explicado en el marco teórico, el videoarte desde su origen ha adquirido cada vez más importancia y ha logrado pervivir hasta la actualidad, aunque no deja de tener un consumo minoritario a pesar de su difusión. Se trata de un formato que influye y, a su vez, se influye de expresiones artísticas y productos audiovisuales que son consumidos de forma mayoritaria (formatos de televisión, *videoclips*, etcétera) y que al no tener una intención puramente económica, sino expresiva, le permite una experimentación que, de otro modo, no sería posible concebir, por lo que, teniendo estas características especiales que lo definen se propone el siguiente modelo de análisis.

3. 2. 2. 2. DESARROLLO DEL MODELO DE ANÁLISIS

Hay que tener en cuenta la complejidad que supone establecer un modelo de análisis de piezas de videoarte. Primero, porque en escasas ocasiones se ha abordado desde un punto de vista de las ciencias de la comunicación y, en la investigación, se analiza también al videoarte como relato o discurso fílmico haciendo hincapié en la fragmentación del discurso audiovisual que lo caracteriza:

Algunos de los objetivos de la fragmentación pueden apreciarse en el propio hecho de querer provocar efectos inusuales en la recepción, es decir, producir impacto y, también, en le hecho de querer ofrecer un estilo vanguardista. (Gómez, 2001, p. 72)

También hay que considerar que a nivel narrativo hay que tener en cuenta que ninguna obra sigue los parámetros narrativos convencionales, ni tampoco comparte formas similares de producción, excepto el formato de vídeo, por lo que se podría afirmar, como se ha insistido a lo largo del marco teórico, que el videoarte se define por una estética que le caracteriza y le diferencia y que, además, cuenta con un cuidado formal de imagen. Tampoco el modelo propuesto busca una división entre los aspectos formales y los puramente tecnológicos, pero sí de qué forma pueden llegar a influir estos últimos y la posibilidad de crear nuevos lenguajes audiovisuales.

La especificidad de los medios es, por tanto, un asunto mucho más complejo que los códigos sensoriales a los que nos referimos como visuales, auditivos o táctiles. Se trata sobre todo, de una cuestión de proporciones sensoriales específicas que se inscriben en la práctica, la experiencia, la tradición y las invenciones técnicas. (Mitchell, 2005, p. 21)

El modelo propuesto busca diseñar un método de análisis apropiado para las obras que se han seleccionado en esta investigación y observar si sería válido para el análisis de todo tipo de piezas de videoarte. Teniendo siempre en cuenta la complejidad de las propuestas narrativas que contiene las diferentes piezas de vídeo, independientemente de su taxonomía, el análisis audiovisual de las piezas seleccionadas apuesta por un micro análisis complejo que va más allá del análisis fílmico en el que se basa, ya que este modelo analiza el contexto espacial, social y económico en el que se ha producido la obra y que conecta con las premisas de los estudios visuales que persiguen proporcionar un sentido completo más completo al añadir el significado añadido de la mano del significante cultural.

Si se considera que la visión es un modo de expresión cultural y de comunicación humana tan fundamental y tan generalizado como el lenguaje, de ello se deduce que la cultura visual no se alimenta sólo de la interpretación de las imágenes sino de la descripción del campo social de la mirada. Lo fundamental de la visión es que la usamos para mirar a la gente, no para mirar al mundo y además no sólo para miramos a otros, sino también como somos mirados por ellos. (Guash, 2005, p. 65)

3. 2. 2. 3. Modelo de análisis de obras de videoarte

El mesomodelo de análisis propuesto pretende ser aplicable a todas las obras analizadas y se ha tenido en cuenta que cada pieza de videoarte es compleja y totalmente distinta a las demás y diseñar un tipo de modelo más rígido, además de complicar la tarea de análisis, en algunos casos podría imposibilitar el análisis de la mayoría de las obras.

Este diseño de mesomodelo de análisis asume las cuatro funciones fundamentales que Jesús García Jiménez (1993, p. 30) destaca dentro de un modelo narrativo:

- a) Describe el fenómeno narrativo (modelo descriptivo)
- b) Hace predecible el sistema y el proceso (modelo predictivo)
- c) Apoya en teorías e hipótesis y, en cuanto tal, permite evaluar la eficacia del resultado (modelo evaluativo)

Además, el meso-análisis se completa con los principios defendidos en la “semiótica visual” propuesta por Gonzalo Abril (2007, p. 25-26) y que hace referencia a los tres principios semiótico-discursivos de Eco y Fabbri (1978) en la que explica que los usuarios no reciben mensajes específicos con conjuntos textuales, que además los destinatarios no comparan los mensajes con códigos que son conocidos por ellos sino con conjuntos y que nunca el destinatario recibe un mensaje sino varios, por lo que “hay que tomar en consideración las condiciones histórico-culturales de producción, distribución y consumo-recepción de los textos visuales” (2007, p. 25), junto con los elementos de la Estructura del Modelo Prototípico Hipermedia Deconstructivo Tecnopoético propuesto por Isidro Moreno (1996, p. 194).

3. 2. 2. 4. Mesomodelo de análisis de obras de videoarte

1) Ficha técnica

Título
Autor
Producción
Duración
Año
Idioma
Subtítulos
Color
Sonido
Banda sonora
Licencia

2) Breve biografía del artista

3) Sinopsis de la pieza (si es narrativa)

Descripción (si no es narrativa)

4) Taxonomía o clasificación de la pieza

-Experimental

-Activista

-Registro de acciones, etcétera.

5) Elementos narrativos:

5.1: PERSONAJES: Diferenciar si tienen un carácter documental o ficcional.

- Descripción física
- Descripción psicológica
- Descripción sociológica
- Interacciones (inter personajes)

5.2: ESPACIO: donde se desarrolla la acción y si hay o se considera espacio fuera del vídeo. Normalmente se fragmenta el espacio de la narración en video arte. Además se analizará el espacio y cómo se representa dentro de la obra.

5.3: TIEMPO: El análisis hace especial hincapié en el tiempo ya que el vídeo “es un medio artístico explícitamente basado en el tiempo. La función del aparato subyace en la grabación de desarrollos temporales y la creación de construcciones temporales” (Martin, 2006, p. 17).

- Localización
 - Pasado
 - Presente
 - Futuro
 - Cambiante
- Naturaleza
 - Referencial
 - Cosmológico
 - Social
 - Histórico
 - Personal
 - Ficcional
 - Cosmológico
 - Social
 - Histórico
 - Personal
- Duración

- Pura
- Impura
- Cambiante

5.4: ACCIONES

- Nucleares
 - Predominio comisivo
 - Predominio omisivo
 - Cambiante
- Satélites
 - Predominio comisivo
 - Predominio omisivo
 - Cambiante

5.5: Sonido: Diegético o no diegético

5.6: Elementos narrativos de expresión

- De qué forma utiliza la narración
- Estructura dramática (Trama/Subtrama)

6) Análisis del contexto

- Contexto creativo de la pieza respecto al artista.
- Contexto espacial (Forma expositiva que condiciona el tiempo, si el espectador puede abandonar la obra, por ejemplo).
- Contexto temporal: Relación de la obra con la fecha relacionándolo con el periodo histórico de la producción.
- Contexto económico-social: si hay una intencionalidad directa del artista en relacionarlo con una determinada época o si hay elementos de esa época apreciables dentro de la obra.

7) Interpretación de la obra

3. 3. APLICACIÓN DEL MODELO DE ANÁLISIS 1: ENTREVISTA EN PROFUNDIDAD

3. 3. 1. Desarrollo del modelo basado en entrevistas en profundidad

Para desarrollar la investigación de la presente investigación se fijó como objetivo inicial, alcanzar un total de 20 entrevistas en profundidad. Todos los detalles del modelo y de cómo se desarrolló el proceso se detallará a continuación, por lo que en el proceso que sigue el modelo que se diseñó especialmente para esta investigación. Recordando que el modelo se diseñó con el fin de cumplir el objetivo de la investigación e intentar demostrar las hipótesis planteadas a través de la obtención de toda la información posible, a través de expertos entrevistados sobre el periodo a investigar (2005-2015) y con un cuestionario cerrado, ya que como se comentó, hay escasez de fuentes bibliográficas y de recursos y el modelo de análisis basado en entrevistas en profundidad se plantea como una alternativa que permita a la investigación tanto de escribir como interpretar sobre aspectos de la realidad que no son directamente observables a través de otras técnicas de obtención de información.

3. 3. 2. Proceso de desarrollo de la entrevista en profundidad

Se seguirá el modelo, en la medida de lo posible y se harán frente a los posibles problemas posibles (siempre de manera justificada). En el modelo se fijaron unas etapas basadas en las fases que destacan a Valles y Fernández como etapas de elaboración o preparación de las entrevistas y que establecen tres fases: diseño o preparación; campo o realización y análisis.

3. 3. 2. 1. Fase de diseño o preparación de las entrevistas

La fase de diseño, en la que se encuentra a su vez la delimitación del problema, la fijación de objetivos o necesidades, la determinación del colectivo a estudiar, la organización y secuenciación de las preguntas para la entrevista en profundidad, la

categorización y el diseño del cuestionario se desarrollaron a la vez que el modelo (por lo que toda esta información está detallada en la parte del modelo y sería redundante incluirla de nuevo).

3.3.2.2. TAMAÑO SELECCIÓN Y CAPTACIÓN DE LA MUESTRA

El universo seleccionado para la investigación (como se mencionó en el diseño del modelo) es limitado y reducido, ya que se centra en videoartistas, profesionales del arte, expertos e investigadores principalmente. Respecto al tamaño de la muestra se fijó en un principio un número de 20 entrevistas en profundidad pero al final se llevaron a cabo 36 entrevistas. Las 16 entrevistas extra surgieron en el transcurso de la aplicación del modelo y a tratarse de personalidades muy destacadas se decidió ampliar el número de participantes en la investigación con el fin de enriquecer la información ya que no alteraba ni provocaba una posible dispersión de la muestra.

Selección de los entrevistados: métodos de muestreo

El muestreo que se aplicó fue por juicio (o discrecional) y se eligió la muestra teniendo en cuenta varios criterios:

-Primero: que la muestra estuviera equilibrada entre investigadores, expertos, artistas, comisarios y docentes. Lo que ocurrió es que muchos de los entrevistados cumplían en algunos casos varios perfiles a la vez (Por ejemplo: artista, docente e investigador o artista y comisario, por destacar algunos casos) y este fenómeno se tiene en cuenta y se analiza en el apartado de resultados. También se incorporaron directores de festivales, colectivos y personas relacionadas con centros de arte alternativos, porque tras la realización del marco teórico quedó clara la influencia de este tipo de centros y los colectivos en la producción de videoarte y los festivales en la exhibición del mismo, por lo que se han tenido en cuenta estos factores para su análisis.

Respecto a lo que Gorden (1975, p. 86) destaca sobre las decisiones respecto a la muestra y tras la selección del mismo, se responde a cada uno de los planteamientos según se ha desarrollado el modelo. Gorden (1975) destaca los siguientes puntos:

a) **La selección de los entrevistados más capaces y dispuestos a dar información relevante:** A priori, se consultaron todas las publicaciones relacionadas con el tema y que fueron publicadas en España y se contactó con todos los autores de esas publicaciones. Lo mismo se hizo con todos los responsables de arte en movimiento o audiovisuales de los museos españoles y centros de arte. El mismo criterio se llevó a cabo con los festivales de videoarte y respecto a los artistas se tuvo en cuenta: primero a los pioneros y que siguen en activo por su trayectoria y visión de todas las épocas, luego se hizo una selección de artistas de las siguientes generaciones teniendo en cuenta su actividad durante los años en los que se centra la investigación (ya que muchos de estos artistas ni siquiera utilizan el soporte de vídeo en la actualidad) y respecto a los últimos años, se contactó con artistas teniendo en cuenta su actividad y trayectoria artística. Pero para conseguir la selección hay que considerar varios factores y tener en cuenta que se produjeron algunas condiciones adversas que complicaron tanto el contacto como la participación:

-**Primero:** La muestra podría ser demasiado amplia. Es imposible entrevistar a todas personas que tienen que ver con el videoarte en la actualidad porque, como se comenta en el marco teórico es un soporte que muchos artistas han adoptado durante las últimas décadas y hay hacer una selección adecuada y conseguir que se interesen por el proyecto, lo que retrasó de forma considerable la investigación y la ejecución de la misma.

-**Segundo:** Desinterés. Muchos de los seleccionados de la muestra, en un principio, no mostraron interés en participar lo que supuso una labor de insistencia por una parte y por la otra de inclinarse por otros candidatos, por lo que se llegaron a diseñar varias muestras de características similares. Respecto a los perfiles que más declinaron la participación fueron los responsables de museos estatales (dados los cambios que se han producido dentro de la dirección de los museos durante los años en los que se llevó a cabo la investigación (2005-2015), debido, en la mayoría de los casos, a

factores políticos ya que al producirse cambios de gobierno provocaron a su vez cambios en la gestión de los centros y algunos de los expertos afectados se negaron a participar en el proyecto.

-Tercero: Coincidencia espacio-temporal. Fue muy complicado coordinar agendas para las entrevistas, ya que la agenda y disponibilidad de los participantes se solapaba o se ausentaban de España o de su ciudad de residencia, con lo que había que cambiar la localización de la entrevista. Varios artistas viven fuera de España y hubo varios cambios de la fecha de la entrevista, aprovechando visitas a España y por su escasa disponibilidad hubo que cancelar entrevistas ya fijadas con meses de antelación. También las cancelaciones y los múltiples cambios de agenda hicieron que se optase por otros entrevistados.

Pero cabe destacar que frente a algunos contratiempos, la mayoría de los seleccionados respondieron de forma positiva a ser entrevistados y cabría destacar e incluir también el muestreo a través de bola de nieve, ya que los participantes propusieron a otros participantes de interés para la investigación facilitando el contacto y rompiendo la “puerta fría” a la hora de contactar con la selección de participantes de la muestra.

b) La selección de los entrevistadores que tengan la mejor relación con el entrevistado: Este requisito no se cumplió en ningún caso ya que el investigador no conocía en absoluto de forma personal ni directa a ninguno de los participantes. El contacto con los participantes se hizo a través de la web personal de los seleccionados, web del lugar de trabajo o incluso a través de redes sociales. También se consiguió el contacto a través de otros participantes que facilitaron al investigador un correo electrónico o el número de teléfono personal.

c) La elección del tiempo y el lugar más apropiado para la entrevista: El tiempo de la entrevista y el lugar lo fijaron en todos los casos los entrevistados. La grabación de las entrevistas se desarrolló con frecuencia sus domicilios particulares, centros habituales de trabajo, museos o se solicitó permiso en lugares públicos para el encuentro y la grabación de la entrevista. El entrevistador tuvo plena flexibilidad y se

desplazó al lugar convenido con el entrevistado en diversas ciudades de España (destacando Barcelona, Bilbao, Madrid, Málaga, Sevilla, entre otras). La muestra finalmente seleccionada y entrevistada fue la siguiente (véase Tabla 1):

Tabla 1.

Muestra seleccionada y personas entrevistadas

Apellido. Nombre	Actividad. Cargo	Ciudad de la entrevista
Baigorri, Laura	Docente. Investigadora.	Barcelona
Balcells, Eugenia	Artista.	Barcelona
Bonet, Eugeni	Artista. Comisario. Docente. Investigador.	Barcelona
Bonino, Angie	Artista. Comisario. Docente.	Barcelona
Botella, Sergi	Artista. Responsable de Hangar.	Barcelona
Brives, Francisco	Artista. Director de la Neomudejar. Comisario. Director IVAHM	Madrid
Cámara, Cristina	Conservadora del Museo Reina Sofía. Comisario.	Madrid
Cañas, María	Artista.	Sevilla
Codesal, Javier	Artista. Docente. Escritor.	Madrid
Collet, Olivier	Comisario. Productor.	Barcelona
Colomer, Jordi	Artista.	Barcelona
Congost, Carles	Artista.	Barcelona
Corazón, José Luis	Comisario.	Barcelona
Costa, Lis	Docente. Director festival FLUX. Investigador.	Barcelona
Guerra, Carles	Artista. Comisario. Crítico de arte. Docente. Investigador.	Barcelona
Guimaraes Ramón	Artista.	Barcelona
Gutiérrez, Cru Mario	Artista. Director de Festival Proyector. Comisario.	Madrid

Ibrahim, Alex	Comisario.	Barcelona
Irizar, José Vicente	Artista. Docente.	Málaga
Jiménez, Pedro	Artista. Docente. Fundador de Zemos98. Investigador.	Sevilla
KissMe, Mario	Artista. Director de El Palomar. Comisario.	Barcelona
Llopis, Francesca	Artista.	Barcelona
Lootz, Eva	Artista. Docente.	Madrid
Mercader, Antoni	Comisario. Docente. Investigador.	Sant Cugat
Merino, Albert	Artista.	Madrid
Montalvo, Blanca	Artista. Docente Investigadora.	Torremolinos
Muntadas, Antoni	Artista. Docente.	Madrid
Poyo, Txuspo	Artista.	Bilbao
Prieto, Néstor	Artista. Director de la Neomudejar. Director IVAHM Comisario.	Madrid
Rekalde, Josu	Artista. Docente. Investigador.	Bilbao
Rodríguez, Fito	Artista. Comisario. Docente. Investigador	Bilbao
Salas, Avelino	Artista.	Barcelona
Sedeño, Ana	Docente. Investigador.	Málaga
Silvo, Daniel	Artista. Docente.	Madrid
Torres, Francesc	Artista. Comisario. Crítico.	Barcelona
Trigueros, Carlos	Artista. Docente. Comisario. Investigador.	Madrid

Nota: Elaboración propia

3. 3. 2. 3. Desarrollo de la entrevista en profundidad incluida en el modelo: entrevista estructurada

El entrevistador siguiendo el modelo de entrevista en profundidad estructurada fue planteando las preguntas según el orden establecido del cuestionario y tras formular la pregunta se dejó total libertad al entrevistado para que facilitase sus respuestas, sin influirle en absoluto. Todas las entrevistas se hicieron de forma personal, presencial y fueron grabadas en vídeo. En la mayoría de los casos el investigador se encontraba sólo con el entrevistado y en algunos casos fue ayudado por un operador de cámara (que sólo se ocupó de la cámara de vídeo y que no participó en ningún momento en el desarrollo de la entrevista).

El tiempo empleado para la realización de la entrevista varió entre 30 minutos y 120 minutos, siendo el tiempo transcurrido en la mayoría de los casos de 30 minutos aproximadamente, que coincide con el tiempo que se estimó necesario en un principio y que fue el tiempo mínimo que se les solicitaba a los entrevistados, para evitar malentendidos innecesarios y que contasen con ese tiempo mínimo de participación.

Durante el desarrollo de las entrevistas se siguieron los consejos propuestos por Ángel Fernández (2013, p. 579). para el desarrollo correcto de una entrevista en profundidad y destacando especialmente los siguientes:

- Respetar el orden de aparición de los temas. Únicamente si la conversación se desvía excesivamente redirigirla sutilmente.
- Sugerir de forma neutra puntualizaciones de algún tema planteado.
- Como conclusión de la entrevista solicitar al entrevistado una síntesis y pronóstico de evolución del tema planteado.
- Aplicar la experiencia adquirida en entrevistas anteriores del mismo estudio.

Incidencias en las entrevistas:

Cabe destacar que algunos de los entrevistados se adelantaban en contestar a las preguntas sin orden y mezclaban conceptos. Teniendo en cuenta que si no se contestaba a las preguntas no se podría obtener la información requerida para la investigación y esa entrevista no sería válida, el entrevistador se veía obligado a guiar la entrevista sin llegar a influirles en la respuesta pero intentando siempre, en la medida de lo posible, que contestaran a todas las preguntas. En muchos de los casos se vio obligado a repetirles la preguntas varias veces o les recordaba, amablemente, que se ciñeran lo más posible al cuestionario.

3.3.2.4. Análisis de los resultados e informe final

Tras haber finalizado el total de las 36 entrevistas en profundidad se pudo comprobar que se cumplían los dos factores a los que se refería Fernández (2013, p. 593) en lo referente al tipo de información obtenida por parte del entrevistador, que en este caso es el investigador. La primera información es el resultado del aprendizaje obtenido tras la realización de la entrevistas y el contacto directo con los entrevistados, que permitirá una mejor interpretación de los resultados del estudio. La segunda información es la que proporcionan los entrevistados a través de las respuestas de los entrevistados y que al ser grabada en vídeo, permitirá que se pueda desarrollar la siguiente y última fase del modelo: el tratamiento, análisis e interpretación de toda la información para reflejarse en un informe final.

Tratamiento de la información

Para identificar la información obtenida el modelo diseñado proponía trasladar la información esencial (frente a la transcripción completa) realizando una labor de selección y análisis previo en esta etapa con el fin de preparar el material para la categorización. Antes del traslado de la información esencial se escuchó cada entrevista varias veces para localizar los conceptos básicos e identificar la información esencial (véase Fig. 127).

1. VARIABLE: Definición y clasificación:
¿Podría definir videoarte en la actualidad?
Soporte artístico, disciplina artística, imagen en movimiento
¿Se podría categorizar? ¿En cuáles?
Vídeos narrativos, videoperformance, videodanza, categorías híbridas
¿Han surgido nuevas formas o categorías?
Nuevos intereses temáticos, formas de reflexionar, crítica a la cultura audiovisual
¿Crees que se podría hablar de videoarte español como estilo diferencial?
No
A nivel individual se observa estilo diferencial

Fig 127. Cuadro ejemplo de transcripción por conceptos claves. (Elaboración propia)

Análisis e interpretación de resultados

En una primera etapa del análisis de resultados se clasificó toda la información de las transcripciones de las grabaciones y tomando como referencia de partida el guión inicial y de las propias categorías en la que se divide el cuestionario se establece un apartado potencial del apartado de resultados.

Se siguió el sistema de categorización propuesto por Francisco I. Revuelta (2003, p. 3) que consta de las fases de reducción de datos y disposición (y transformación de datos):

A) La reducción de datos se llevó a cabo a través de la división y estructuración de unidades, la identificación y clasificación de unidades y de la síntesis y agrupamiento.

División y estructuración de unidades

Se hizo una primera división de las variantes y dentro de cada una de ellas se hicieron subdivisiones que corresponden, a su vez, a otra pregunta. Se hizo una primera transcripción a través de frases cortas y palabras claves y, para ello, se creó un documento en formato *Excel* con diferentes pestañas: una con el resumen que incluye

los datos de los entrevistados y luego una pestaña para cada pregunta. En cada pestaña se incluyeron, según el tipo de pregunta la información de cada entrevistado a través de frases cortas y palabras clave (véase Tabla 2).

Al incorporar toda la información obtenida de todas las entrevistas en el documento, se revisó todo el documento y se llevó a cabo una fase de filtro en la que se identificaron los sinónimos y se estableció como palabra clave o concepto la que más repetía, sustituyendo los sinónimos por la que se establece como concepto. También se analizó y se incorporó el número de veces que se repetía cada concepto tanto para construir las categorías o grupos de significado como para llevar a cabo un recuento, por si se necesitara en el análisis final.

Tabla 2.

Extracto del documento Excel. Matriz de conceptos clave

	A	C	D	E
1				
2	Nombre	Definición videoarte		
3	Alex Ibrahim	Soporte artístico. Disciplina artística. Imagen en movimiento.		
4	Eugenia Balcells	Tecnología en soporte vídeo.		
5	Fran Brives	Narrativas Audiovisuales. Códigos de lenguaje no convencionales.		
6	Nestor Prieto	Imagen en movimiento.		
7	Pedro Jimenez	Tecnología en soporte vídeo. Herramienta de accion social. Arte experimental.		
8	Antoni Mercader	Desconcertante. Inadecuada. Investigadora.		
9	Josu Rekalde	Creación artística en vídeo.		
10	Carles Guerra	Soporte artístico. Conjunto de medios.		
11	Blanca Montalvo	No.		
12	Javier codesal	Imagen en movimiento. Tecnología en soporte vídeo.		
13	Eva Lootz	Rompe la narración cinematografica. Tiempo real.		
14	Lis Costa	Producción en vídeo. Intención artística.		
15	Antoni Muntades	Imagen en movimiento. Hibridación de imagen.		
16	Francesc Torres	Tecnología en soporte vídeo.		
17	Carlos trigueros	Producción audiovisual no normalizada.		
18	Angie Bonino	No.		
19	Laura Baigorri	Producto audiovisual creativo. Independiente del mercado cinematografico.		
20	Eugeni Bonet	NSNC.		
21	Cristina Camara.	Producción Artística y experimental en video.		
22	Fito Rodriguez.	Artes visuales. Proyecto artístico en vídeo.		
23	Francesca Llopis	Expresión artística. Herramienta vídeo.		

Nota: Elaboración propia

Identificación y clasificación de unidades de texto. Categorización.

La identificación y clasificación de elementos es la actividad que se realiza cuando se categoriza y codifica un conjunto de datos. La categorización consiste en clasificar conceptualmente las unidades que son cubiertas por un mismo tópico con significado. La codificación no es más que la operación concreta, el proceso físico o manipulativo, por la que se asigna a cada unidad un indicativo o código, con las que se van etiquetando las categorías (véase Fig. 128).

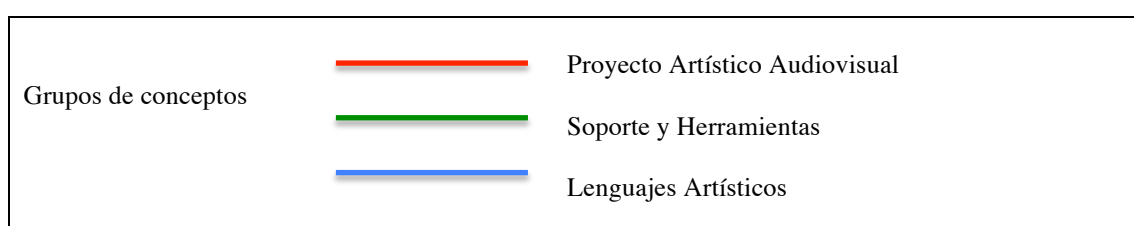


Fig. 128. Ejemplo de categorización: Grupos de conceptos. (Elaboración propia)

Para aclarar la forma en la que se han llegado a establecer las categorías dentro de cada pregunta, cabe referirse, por ejemplo, las respuestas que proporcionaron los entrevistados a la definición de videoarte hacían alusión a tres grupos de conceptos: proyectos artísticos, soporte y herramientas y lenguaje, por lo que al analizar todo el contenido de las respuestas y dividirlos en más categorías, finalmente se redujeron los grupos de conceptos en tres que eran excluyentes (véase Fig. 128).

Las categorías o grupos de conceptos, como se han preferido denominar en esta investigación para diferenciar de otras posibles categorías se han obtenido como conclusión del análisis de todos los conceptos. Primero los conceptos se van agrupando y se categoriza, luego se eliminan categorías para agrupar de la forma más apropiada y evitar la sobre categorización.

Se han incluido cuadros y gráficos según el nivel de respuesta de los entrevistados en determinadas preguntas que permitía el sí y el no, pero luego se analizaron los argumentos en los que se basan para contestar de manera afirmativa o negativa. Por lo

que, como se explicaba en el modelo conjuga elementos cualitativos con cuantitativos (véase Tabla 3).

Tabla 3.

Ejemplo de tratamiento de resultados.

Sí	1
No	32
NSNC	1
Características Comunes	2

Nota: Elaboración propia

Identificación, clasificación y síntesis de elementos

La identificación y clasificación de los elementos está unida a la síntesis o el agrupamiento: por lo que la categorización supone en sí misma una tarea de síntesis. Una vez observadas y sistematizadas las categorías o grupos de conceptos se agrupan los diferentes conceptos y las palabras claves dentro de cada categoría, según su pertenencia. De esta forma es más fácil trabajar con los conceptos y observarlos, ya sea para establecer definiciones partiendo de los grupos de conceptos o explicar determinados fenómenos (véase Fig. 129).

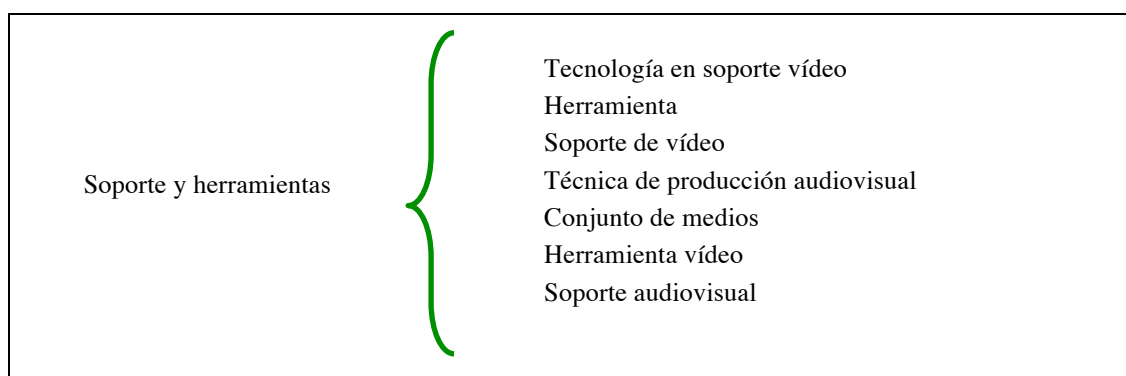


Fig. 129. Ejemplo de grupo de conceptos con sus palabras clave. (Elaboración propia)

B) Fase de disposición y transformación de datos

Esta la segunda fase dentro del análisis y procesamiento de datos. A través de la disposición se consigue representar un conjunto ordenado de información, que se presenta dentro del apartado de los resultados del análisis de una forma espacial, abarcable y operativa para poder llegar a unas conclusiones válidas para la investigación de la investigación. Se han incluido categorías y diagramas de llaves para agrupar conceptos, tablas de resultados y gráficos o diagramas (véase Fig. 129, 130 y 131) que permitirán presentar los datos y observar relaciones y estructuras profundas en ellos. En el caso de las definiciones se ha optado por representarlos a través de nubes de palabras.

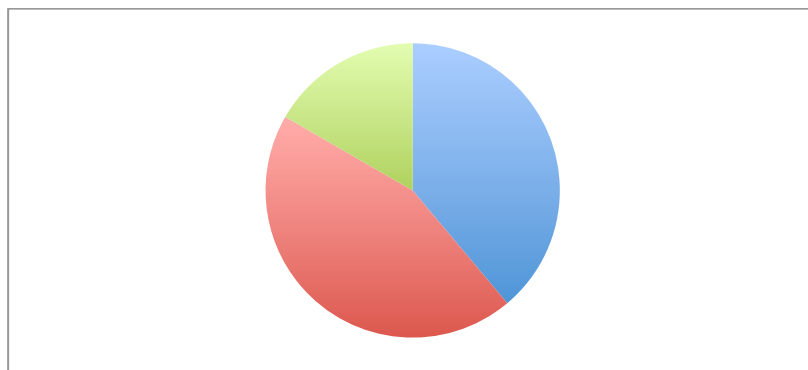


Fig. 130. Representación de resultados en gráfico circular o tarta. (Elaboración propia)

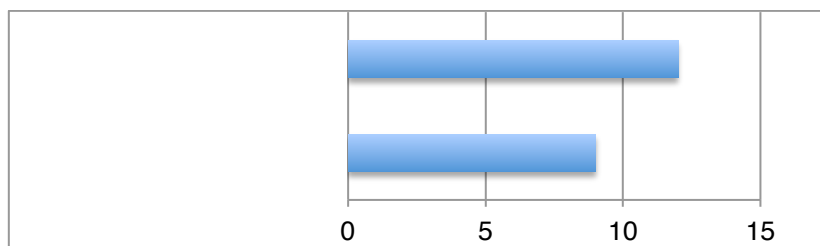


Fig. 131. Representación de resultados en gráfico de barras. (Elaboración propia)

3. 4. Aplicación del mesomodelo de análisis a obras de videoarte

A través del análisis de diferentes piezas de videoarte se intentará demostrar que el mesomodelo de análisis propuesto es aplicable y válido como método de análisis de obras de videoarte. Cabría destacar que hay que tener en cuenta que un gran número de obras de videoarte, dado su carácter experimental y la complejidad narrativa, convierten el análisis audiovisual en una labor compleja. Por ello, la propuesta de análisis va más allá de un análisis meramente audiovisual y observa el contexto espacial, social y económico en el que se ha producido la obra y que conecta con las premisas de los estudios visuales con el fin de proporcionar un análisis y una posible interpretación de los vídeos más completa. Además, el análisis servirá para identificar de una forma empírica tanto las características comunes que comparten entre sí las piezas como las diferencias únicas que se producen dentro de cada uno de las obras seleccionados y observar si estas particularidades se podrían llegar a extrapolar como características generales del videoarte español que se producido en el periodo de tiempo en el que se centra la investigación, el periodo que comprende entre 2005 y 2015.

3. 4. 1. Obras de videoarte seleccionadas para el análisis, justificación y aplicación del modelo.

Para la aplicación del mesomodelo de análisis se han seleccionado diferentes piezas de videoarte que responden a diferentes criterios de selección:

-**Categoría** (que el total de las piezas seleccionadas puedan ser incluidas dentro de las diferentes categorías de clasificación del videoarte).

-**Valor artístico** (La calidad de cada una de las piezas ha sido reconocida por expertos, se han expuesto en circuitos museísticos, festivales y/o han conseguido premios).

-**Forma de producción** (qué tipo de tecnología utilizan en su producción y el tipo de producción que se ha desarrollado).

-**Fecha de producción** (Que cada una de las piezas se hayan producido o hayan tenido relevancia dentro del periodo de estudio en el que se centra la investigación 2005-2015).

Las obras de videoarte seleccionados para su análisis son los siguientes:

-*Breakfast* (2004) de Daniel Silvo (Primer premio del “Certamen de Caja Madrid de arte emergente Generaciones”, 2005).

-*Delay glass* (2007) de Txuspo Poyo (Primer Premio en la “X Mostra Internacional Unión Fenosa”, 2008).

-*La mala pintura* (2008) de Carles Congost (“Artecambi”, Verona, 2008).

-*The Istanbul map* (2010) de Jordi Colomer (“VideoStorias”, ARTIUM, Vitoria, 2011).

-*El gran arsénico* (2015) de Albert Merino (Premio LOOP DISCOVER, “LOOP” Barcelona 2016).

-*La mano que trina* (2015) de María Cañas (“Risas en la oscuridad”, CAAC, Sevilla, 2015)



Fig. 217. Merino. *El gran arsénico*, 2015

3. 5. Resultados del análisis de la información obtenida tras la aplicación del modelo de entrevista en profundidad

3. 5. 1. Consideraciones previas

Toda la información contenida en este apartado de análisis y resultados es estrictamente fruto de la información obtenida de los entrevistados a través de las entrevistas en profundidad, y a raíz de emplear el método diseñado ex profeso para esta investigación. Las citas que se emplean son transcripciones literales extraídas de las entrevistas. Para la identificación de este tipo de citaciones se añadirá el sustantivo entrevista con el fin de facilitar la fuente de forma clara y precisa. Cabe aclarar que también hay otras citas textuales procedentes de recursos bibliográficos cuando ha sido necesaria alguna explicación o una referencia extra respecto a los diferentes fenómenos que se tratan durante este apartado, pero las fuentes serán citadas como el resto de la tesis, siguiendo las normas que establece la American Psychological Association (APA).

La interpretación de las entrevistas se ha desarrollado de forma científica y rigurosa siguiendo las premisas que se establecen en el modelo de entrevista en profundidad propuesto cuyos datos servirán para observar si se cumplen las hipótesis planteadas en la tesis y verificar la validez del modelo como herramienta de investigación dentro de las ciencias de la comunicación.

3. 5. 2. Preguntas y conclusiones de la entrevista en profundidad

3. 5. 2. 1. Variable 1: Definición y clasificación del videoarte

La primera variable la componen cinco preguntas que se irán detallando y desarrollando a continuación.

3. 5. 2. 1. 2. Variable 1: Cuestión 1.1. ¿Se podría definir videoarte en la actualidad?

El objetivo principal de este primer análisis es obtener una definición de videoarte que se adapte al periodo de estudio. Tras analizar las 36 entrevistas completas se extrajeron los conceptos y las palabras clave y se estableció una definición como resultado de la unión de todas las definiciones aportadas por los entrevistados. Para ello, se dividieron las palabras claves y conceptos en tres grupos de significado agrupándolos según su pertenencia: proyecto artístico audiovisual, tecnología del vídeo, vídeo como soporte y herramienta de creación o hacía referencia a los lenguajes artísticos.



Fig. 132. Nube de palabras. Representación conceptos clave de videoarte. (Elaboración propia)

3. 5. 2. 1. 3. Procesamiento de la información obtenida del total de entrevistas en profundidad: Identificación y clasificación de unidades de texto. Categorización.

Al principio se redujo el número de grupos y a través de este proceso se agruparon los conceptos y se disminuyeron el número de conjuntos hasta llegar a tres grupos de significado principales (véase Fig. 133):

- Proyecto Artístico Audiovisual.
- Soporte y Herramientas.
- Lenguajes artísticos.

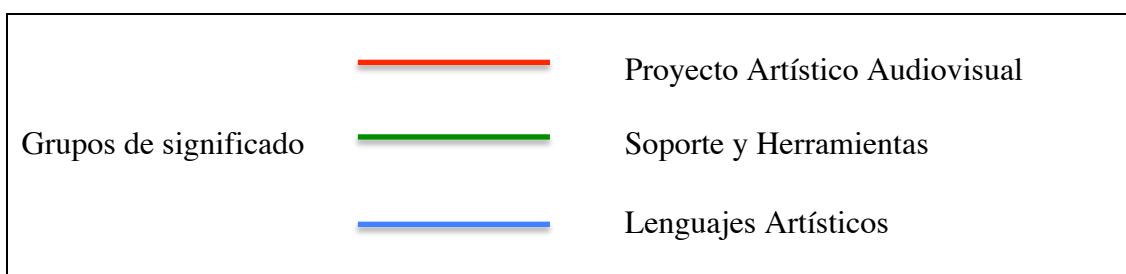


Fig. 133. Principales grupos de significado. (Elaboración propia)

Respecto a cada grupo de significado, se fueron constituyendo los grupos identificando los conceptos y palabras claves con el fin de eliminar sinónimos y evitar la dispersión. Se mantuvo el concepto que más se repetía eliminando los sinónimos que aparecían con menos frecuencia y de esta forma se fueron estableciendo los conceptos y palabras claves universales de cada grupo de significado.

Dentro del grupo de significado denominado **proyecto artístico audiovisual** se obtuvieron las siguientes palabras claves y conceptos. Se puede observar una mayoría de conceptos referidos a la producción (véase Fig. 134).

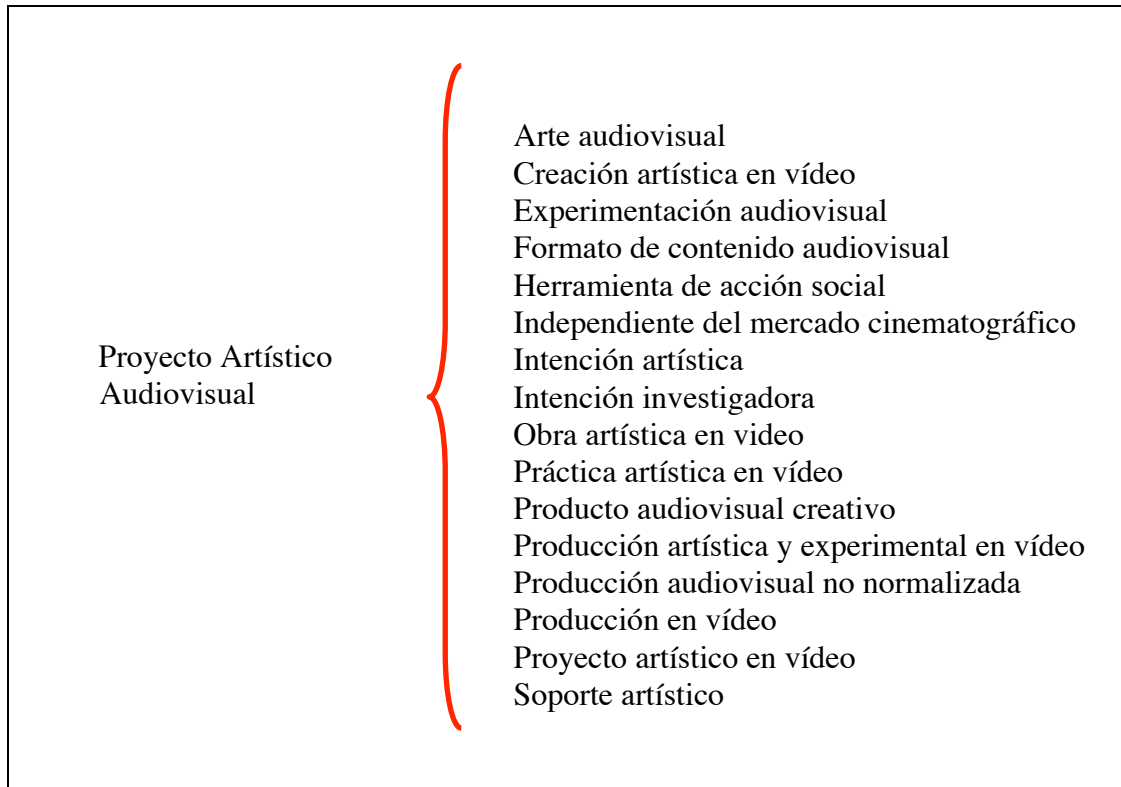


Fig. 134. Grupo de significado Proyecto Artístico Audiovisual. (Elaboración propia)

Dentro del grupo de significado denominado **Soporte y Herramientas** la mayoría de conceptos aluden al término herramienta como instrumento de creación o como técnica de producción artística (véase Fig. 135)

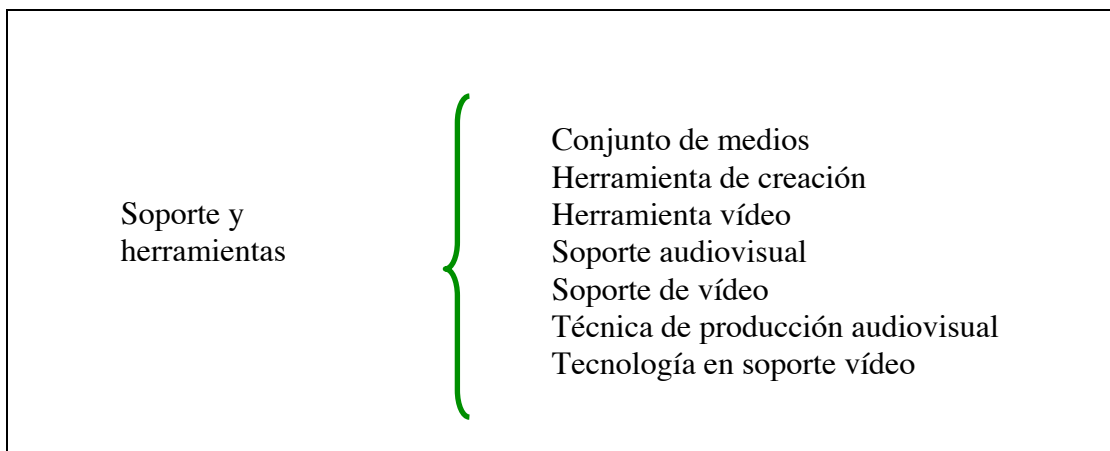


Fig. 135. Grupo de significado Soporte y Herramienta. (Elaboración propia)

EL tercer grupo de significado, de **lenguaje artístico**, hace hincapié en el término audiovisual que se aplica a diferentes aspectos de la creación pero que le define como un tipo de producción artística que destaca la experimentación, la hibridación de lenguajes y la ruptura de los mismos como principales características que podrían definir y que podría caracterizar el término videoarte en sí mismo (véase Fig. 136).

Es destacable que la mayoría de los entrevistados contestaron de forma negativa, sin embargo, los entrevistados que definieron videoarte fueron capaces de enumerar elementos suficientes para establecer grupos de significados válidos.

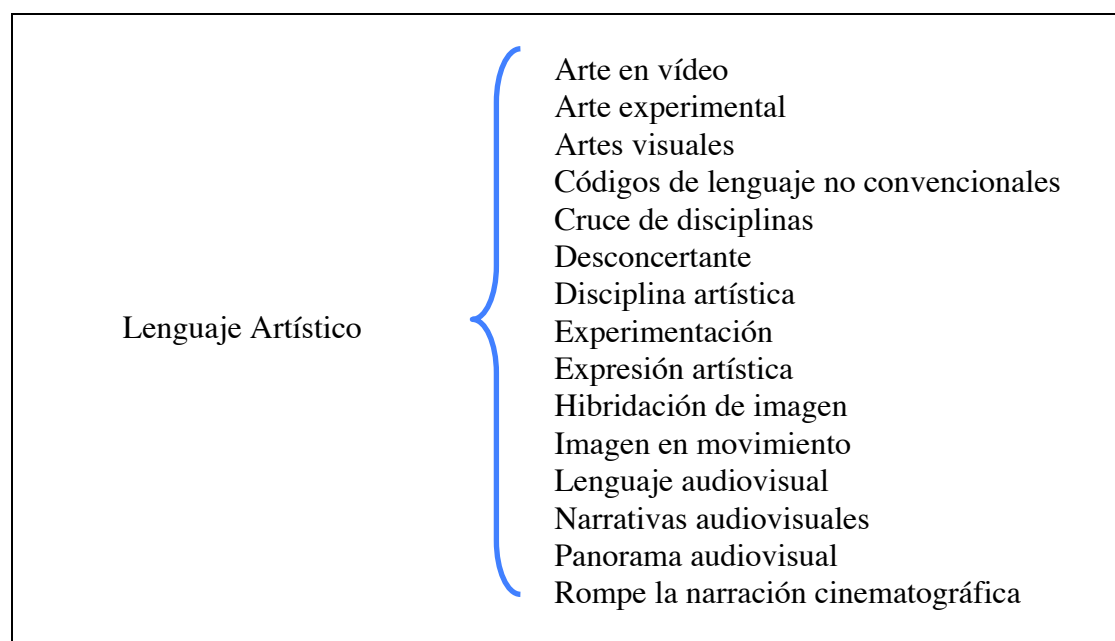


Fig. 136. Grupo de significado Lenguaje artístico. (Elaboración propia)

Del total de las entrevistas que forman parte de la investigación se extrajeron las que consideraron las respuestas más apropiadas, representativas y las más interesantes respecto al contenido bajo el criterio del investigador.

Para la artista, docente y comisaria, Angie Bonino, el videoarte es “una plataforma multidisciplinaria, en la cual se conjugan muchos géneros” (Bonino, 2015, entrevista). La artista explica que hay elementos y características que se producen a lo largo de la historia del videoarte y que pueden tener más durabilidad en el tiempo pero hay otras que “se van transgrediendo y los propios artistas van modificando con la evolución del propio videoarte en si mismo” (Bonino, 2015, entrevista).

La docente e investigadora Laura Baigorri proporciona una definición que se podría aplicar tanto al nacimiento del videoarte como a la actualidad y destaca su independencia de otras manifestaciones artísticas que utilizan la imagen en movimiento y lo define como:

Un producto audiovisual creativo, independiente del mercado cinematográfico pero no independiente del mercado artístico y que abarca un amplio campo, tanto artístico, como documental, dentro del territorio de la comunicación. (Baigorri, 2015, entrevista)

El artista, comisario e investigador Eugeni Bonet explica en la entrevista que el término videoarte siempre ha sido controvertido y en los últimos tiempos se usa con más desinhibición. Destaca su procedencia del inglés y que su concepción no tiene mucho que ver con la significación que en España se otorga al término arte sino con la idea “de una maña, una destreza, pero incluso en Estados Unidos fue una palabra a evitar, pero ahora es una palabra cómoda, simplemente se utiliza para llamarlo de algún modo” (Bonet, 2015, entrevista). Bonet llega a la conclusión de que el término en sí mismo designa un campo muy amplio y se refiere a videoarte como:

Cosas que se inscriben en un marco propiamente dicho, hasta otras que encuentras en la red, de un modo, a veces es una práctica muy *amateur*, el videoarte de los profesionales del arte y cada vez más gente que lo hace por amor al arte, afición. (Bonet, 2015, entrevista)

Cristina Cámara, conservadora de cine y vídeo en el Museo Reina Sofía de Madrid apunta que videoarte es el término que surge a mediados de los sesenta para definir una práctica nueva que se realizaba en vídeo y videocreación es la revisión del concepto videoarte que se realiza en los años ochenta pero, según Cámara, en la actualidad (refiriéndose al año 2015, en el que tuvo lugar la entrevista) para hablar de videoarte o videocreación hay otros términos que se refieren a estos conceptos:

En realidad, son términos sinónimos pues no dejan de ser una producción artística y experimental realizada con el medio vídeo, pero es cierto que al final los términos se van ampliando y al final nos podemos referir cuando hablamos actualmente a la creación con medios que no son el vídeo, como el cine analógico, en 16mm, en super8 o el 8mm o el cine digital, estas categorías quedarían incluidas en esos términos y de alguna manera actualizados, pero es cierto que existen otros términos, como el cine y vídeo de artistas o obras de arte audiovisuales, o la imagen en movimiento, es verdad que en cada contexto se tiende a utilizar más un término que el otro y videocreación se utiliza en el contexto español. (Cámara, 2015, entrevista)

Muntadas, durante la entrevista, explica y analiza la evolución del videoarte como concepto desde su nacimiento a mediados de 1960 y explica que:

Vimos nacer y morir un medio, o sea que, desde que empezamos a trabajar a principios de los setenta y lo que se está haciendo ahora, el uso del medio ha cambiado mucho y que, en cierta forma, lo que ha pasado es que el medio se ha transformado en una hibridación de imágenes que en el fondo no es únicamente el vídeo, sino el cine también y hablaría de la producción de imágenes. Creo que es muy difícil en estos momentos hablar de un movimiento solo, sino que se puede hablar de imágenes, de cómo se componen con un complemento de producción, en el sentido que las imágenes hoy en día se fabrican en fotografía, se fotografían vídeos (...) pero con las imágenes digitales y lo que nos viene a través de redes, Internet, acaba haciendo un *compost* de imágenes que no se controla (...) yo creo que es la lógica de la evolución de las imágenes; hoy en día ves una peli de alta producción que a lo mejor tiene imágenes usadas por celulares o que vienen de recoger imágenes de Internet, o sea que el medio en un sentido que hablábamos de especificidad y de cómo el vídeo podía, en relación al cine, a la imagen, al movimiento y los usos que fueron definidos por diferente gente, hoy en día es otra cosa. (Muntadas, 2015, entrevista)

Fito Rodríguez, docente, comisario y artista, por el contrario, rechaza que sea posible una definición de videoarte en el año 2015 y aporta una premisa que, según él, anula cualquier tipo de definición de videoarte: “un cambio de registro que a mí me parece

fundamental es el hecho de que antes hablábamos de artes plásticas y ahora hablamos de artes visuales con lo cual se da entrada a todo lo que es imagen, su procesamiento, etcétera y ahí aparece el vídeo de manera natural” (Rodríguez, 2015, entrevista). Rodríguez explica el fenómeno de la definición del videoarte desde el punto de vista académico y desde su propia experiencia personal y apunta que:

En las escuelas de arte es muy corriente ver esto, hace años audiovisuales era una sección específica, aislada y además sometida a revisión constante y hoy es el día en el que los alumnos de primero o segundo echan mano del vídeo con total naturalidad, es decir, el vídeo está integrado en la dieta del artista desde joven, desde el primer momento, cosa que antes no, entonces ya no hay tanto videoarte sino que hay proyectos artísticos que echan mano o que requieren del vídeo (Rodríguez, 2015)

3.5.2.1.4. Definición final de videoarte

Teniendo en cuenta todas las definiciones que se han proporcionado a lo largo de las 36 entrevistas en profundidad y tras el análisis de los conceptos, la observación de las palabras claves (que forman todos los grupos de conceptos obtenidos dentro del estudio de la primera cuestión referida a una posible definición de videoarte) se podría llegar a la siguiente definición que pretende ser la esencia de los conceptos clave extraídos de las entrevistas:

Videoarte es una práctica en la que se utilizan dispositivos electrónicos-analógicos o digitales en soporte de vídeo y que se desarrolla con la intención de crear una pieza audiovisual con una expresión o un valor artístico. (Definición propuesta por el autor)

V**i****d****e****o****a****r****t****e** **e****s** **u****n****a**
p**r****á****c****t****i****c****a** **e****n** **l****a** **q****u****e** **s****e**
u**t****i****l****i****z****a****n** **d****i****s****p****o****s****i****t****i****v****o****s**
e**l****e****c****t****r****ó****n****i****c****o****s****-**
a**n****a****l****ó****g****i****c****o****s** **o**
d**i****g****i****t****a****l****e****s** **e****n** **s****o****p****o****r****t****e**
d**e** **v****í****d****e****o** **y** **q****u****e** **s****e**
d**e****s****a****r****r****o****l****l****a** **c****o****n** **l****a**
i**n****t****e****n****c****i****ó****n** **d****e** **c****r****e****a****r**
u**n****a** **p****i****e****z****a** **a****u****d****i****o****v****i****s****u****a****l**
c**o****n** **u****n****a** **e****x****p****r****e****s****i****ó****n** **o**
u**n** **v****a****l****o****r** **a****r****t****í****s****t****i****c****o**.

Fig. 137. Representación de la definición videoarte. (Elaboración propia)

3. 5. 2. 1. 5. Categorización de videoarte. Variable 1: Cuestión 1. 2 ¿Se podría categorizar?

“El tema de las etiquetas es complicadísimo. El videoarte es una actitud, es una manera de entender lo audiovisual”. (Mercader, 2015, entrevista)

Tabla 4: Porcentajes de la categorización del videoarte.

SÍ	21	58%
NO	13	36%
NSNC	2	6%

Nota: Elaboración propia

Respecto a la cuestión sobre la posible categorización del videoarte, del total de la muestra (36 en total) 21 entrevistados han contestado de forma afirmativa (58% de la muestra), frente a 13 participantes que han contestado de forma negativa (36%) y 2 personas que no saben o no contestan (6%) (véanse tabla 4 y Fig. 138).

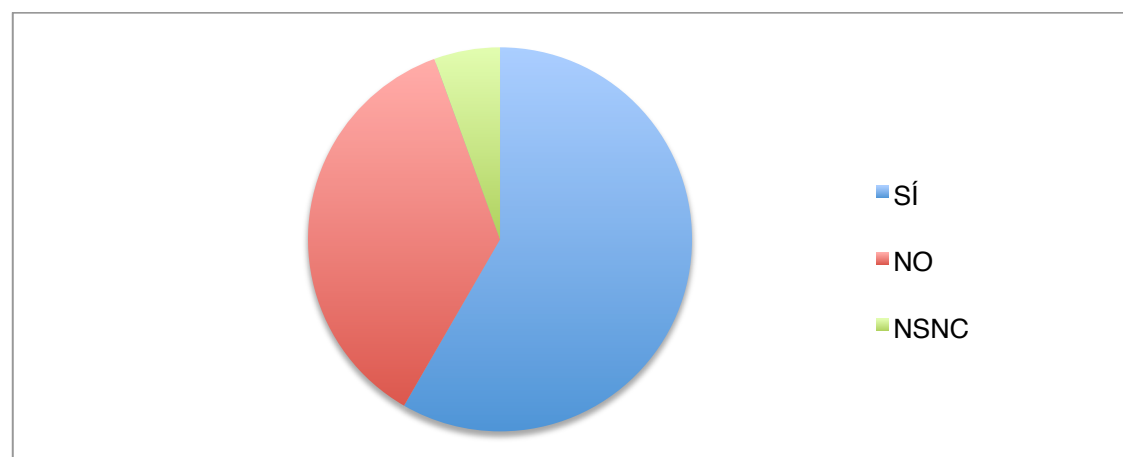


Fig. 138. Gráfico ¿Se puede categorizar el videoarte? (Elaboración propia)

3. 5. 2. 1. 6. Variable 1: Cuestión 1. 2. 1. Categorías

Consideraciones previas

La investigación se centra en el videoarte monocal y cabría recordar la definición de Berger (1986) que expresa que es una forma de producción de vídeo en la que “el artista crea una obra con la intención de ser mostrada en un monitor o pantalla” (1986, p. 309). Independientemente del tema que recoja la producción, el vídeo monocal se proyecta en un lado y en el otro se sitúa el espectador, la relación es bipolar, como ocurre en el teatro, en el cine o delante de la televisión.

Aunque la investigación se centre en el videoarte monocal, el estudio ha permitido, mediante la información obtenida a través de los entrevistados, establecer categorías o identificar, en la medida de lo posible, otros tipos de videoarte, por lo que en el apartado denominado como “Otros” se englobará la clasificación de todos los otros tipos de videoarte que quedan fuera de la clasificación monocal. No se profundizará en estas categorías que quedan fuera de la clasificación monocal sino que sólo se nombrarán y se dejan abiertas para otra posible pesquisa posterior ya que incluir esos conceptos en la presente investigación sería inabarcable.

3. 5. 2. 1. 7. Desarrollo de los resultados de la categorización del videoarte

Una gran parte de entrevistados (como se explicaba antes, un total del 58%) contestaron de forma afirmativa a que el videoarte es clasificable y, respecto a esta afirmación, Carles Guerra (2015, entrevista), artista, comisario y docente explica que siempre es difícil establecer categorías porque “las categorías dibujan líneas muy estrictas entre prácticas que a veces no se contemplan como tan distintas”. Guerra describe el vídeo como una especie de “plaza común, pública, de muchas prácticas diversas” y por ello cree que aún hace más difícil la categorización, la segmentación de estilos o categorías y el vídeo sería en cierta manera “se comportaría de modo parecido a como se comporta Internet donde podemos encontrar el periódico, la televisión, la prensa, el cine, la radio, la fotografía, es un medio de medios, simplemente que Internet supera en capacidad asimilativa, lo que ha sido el vídeo” (2015, entrevista).

Baigorri (2015, entrevista) explica que las clasificaciones son necesarias: “las hacemos para poder hablar de las cosas, porque para poder hablar de algo tienes que estipular una serie de conceptos, de formatos (...) yo sigo creyendo que todo se puede categorizar”. Baigorri se refiere a estas categorías para hablar de cómo se podría categorizar el videoarte pero deja claro que aunque se puedan categorizar no debe hacerse de una forma hermética ya que para ella “las categorías no son compartimentos estancos, de tal manera que algo puedo estar en una categoría y puede estar también en otras” y diferencia entre las distintas categorías pero a su vez explica la interrelación que se puede dar entre ellas y que una obra puede estar dentro de las diferentes clasificaciones:

Cuando alguien quiere hablar de una obra, me sirve para activismo pero también para el desarrollo de nuevas tecnologías pero si estoy hablando de feminismo también lo metería ahí, es decir, las categorías sirven pero se tienen que utilizar para lo que realmente necesitamos en cada momento y no son compartimentos estancos. Yo pensé que existían tres categorías básicas y todavía se siguen pudiendo incluir en la actualidad todos los productos de estas categorías. Una era el registro de acciones, ya sea documental, *performance*, *videoperformance* (...) Después estaría una parte más experimental; la experimentación con nuevas tecnologías en la cual entra la intención de crear nuevos lenguajes audiovisuales y después estaría el vídeo activista. No son categorías estancas, nos sirven para poder hablar de las cosas. (Baigorri, 2015, entrevista)

Carlos Trigueros (2015), artista y comisario explica que sí existen posibles categorías dentro del videoarte y en su investigación estableció una serie de géneros de videoarte: “no puedes hacer unas categorías como las de cine que coinciden todas las películas de una serie, del oeste o porque tiene unos mismos detalles” (2015, entrevista). Trigueros explica que en el vídeo pueden haber varias fuentes, más que de una categoría y se decanta más por una hablar de una línea de investigación del artista y explica que:

Cada autor tampoco trabaja con varios temas o se tiende a salir uno por encima de otro en sus piezas (...) más tendiendo hacia la poética, o la *performatividad*, hasta las narrativas, hacia los formalismos pictóricos, hacia el documental o hacia el doméstico, discursos sobre la comunicación o la política. (Trigueros, 2015, entrevista)

Tras la recopilación de todas las respuestas afirmativas y el examen de todas las posibles categorías que los entrevistados enumeraron, se han establecido dentro del

videoarte monocal varlos grupos principales desde el punto de vista de su intencionalidad (véase Fig. 139):

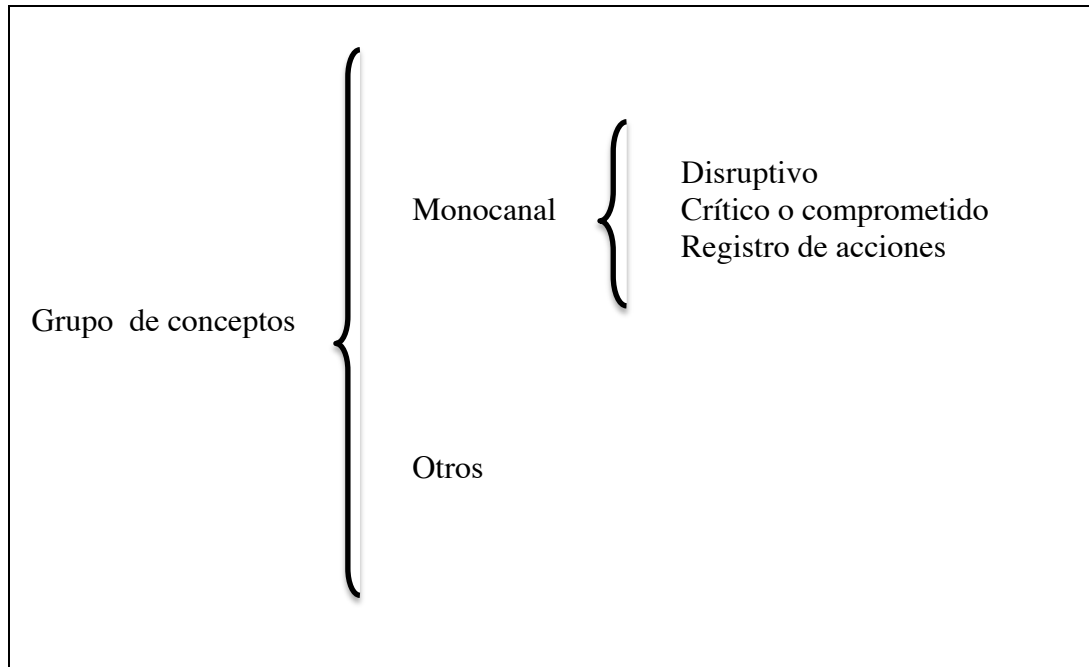


Fig. 139. Grupos de conceptos categorización. (Elaboración propia)

3. 5. 2. 1. 8. Categorización del videoarte monocal según la intencionalidad

Tras la observación y el análisis de los datos obtenidos se han podido llegar a establecer tres categorías principales:

-**Disruptivo:** Dentro de este grupo se incluyen todo los tipos de videoarte que intentan infringir las normas audiovisuales establecidas y/o aceptadas, ya sea a través del uso de las diferentes tecnologías audiovisuales o por la forma en la que utilizan los recursos visuales, auditivos o narrativos. En este tipo de videoarte hay una intención clara por parte del artista de experimentación audiovisual y de transgresión (véase Fig. 140).

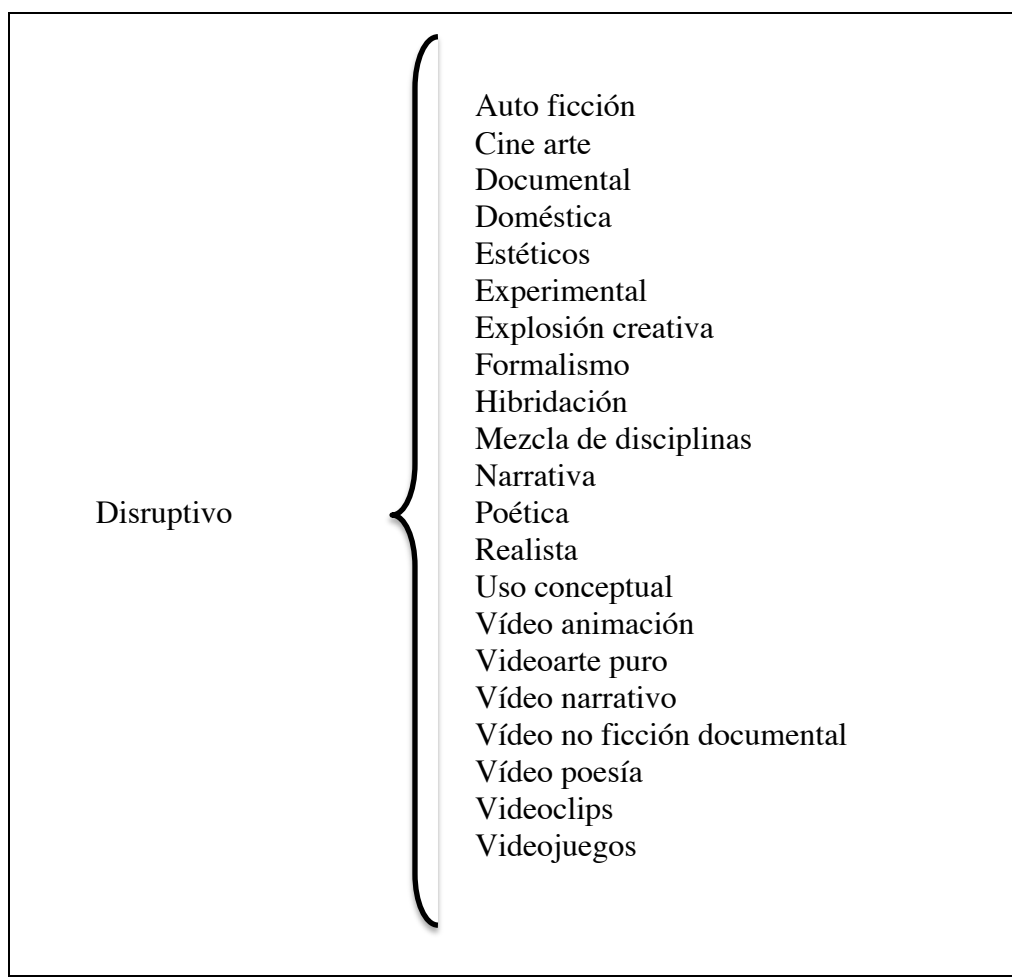


Fig. 140. Grupos de conceptos *Disruptivo*. (Elaboración propia)

Dentro de la clasificación **videoarte monocal canal disruptivo** se han identificado 21 categorías (véase Fig. 140). Dentro de este grupo cabría destacar que algunas de ellas no se pueden llegar a considerar videoarte en sí mismas como los **videoclips** y los **videojuegos** y otras como, por ejemplo, el **videoarte puro** que habría que establecer qué características tiene que tener el videoarte para considerarse como puro y que, además, carecería de sentido ya que el videoarte se caracteriza por su hibridación más que por su pureza por lo que tampoco se le podría denominar al videoarte puro como una clasificación posible. El resto de las categorías resultantes son más características definitorias que categorías en sí y una pieza de videoarte podría incluir varias de estas características dentro de sí misma.

La categorización del videoarte resultante de las categorías obtenidas de los grupos de los grupos de significados extraídos de las entrevistas es algo confusa por lo que, finalmente, cabría concluir que lo más apropiado es establecer una categoría de **videoarte monocal canal disruptivo** e incluir las características de la pieza que lo definen. Por último habría que destacar que se cumple la premisa de Baigorri que expresaba que no es apropiado establecer categorías o características estancas: “las categorías sirven, pero se tienen que utilizar para lo que realmente necesitamos en cada momento y no son compartimentos estancos” (Baigorri, 2015, entrevista) puesto que las características ayudan en la clasificación y cuantas más características se le puedan aplicar a una pieza, más completa será la clasificación de la misma.

La segunda categoría sería **videoarte monocal canal crítico o comprometido** y, dentro de esta clasificación, se han incorporado la categorías **activista y político** pero sería importante apuntar que en esta categoría se englobarían todas la piezas de videoarte en la que se aprecie un componente crítico, inconformista o se presente una realidad determinada sobre un aspecto social, problema o cuestión de una forma alternativa a los medios convencionales de comunicación u otro tipo de obras audiovisuales. También en esta clasificación ocurre lo mismo que en la primera, no tiene por qué haber una única clasificación ni se puede tratar de clasificación estanca ni excluyente sino más bien que añade características a la pieza (véase Fig. 141).



Fig. 141. Grupos de conceptos Crítico o comprometido. (Elaboración propia)

La tercera clasificación correspondería al **registro de acciones**: la grabación en vídeo de acciones desarrolladas por actores, por los propios artistas o simplemente de una acción que haya tenido lugar y que destaque (o no) por su relevancia pero que para el artista es interesante y/o importante. Podría ser la grabación, por ejemplo, de una *performance* para que quede constancia de que ha tenido lugar o un vídeo más elaborado y grabado de una forma determinada con el que se pretende crear una pieza de videoarte a partir de la grabación de una determinada acción, pero que no es simplemente la grabación del acto, porque hay una intencionalidad artística por lo que tanto la grabación de los planos, la edición y una posible postproducción se harían de una forma cuidada y con objetivo artístico, como podría ser el caso de una pieza de videodanza.

Esta tercera categoría tampoco sería estanca y de las cuatro que se han establecido a través de la observación de la unidades de significado extraídas de las entrevistas las cuatro son intercambiables y complementarias, porque la grabación de vídeo como documento podría tratarse de una acción o una *performance* o como documento de algo que ocurre en la calle (manifestación política, feminista, ecológica, etcétera), por lo que, además se convertiría en videoarte registro de acciones, crítico o comprometido (véase Fig. 142).

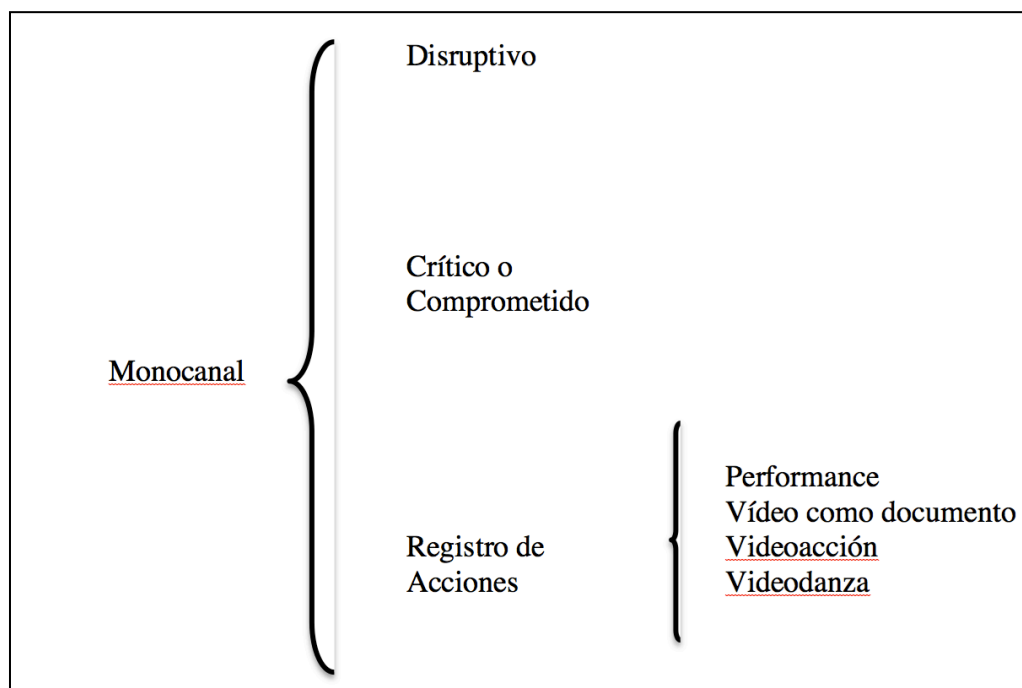


Fig. 142. Grupos de conceptos Registro de acciones. (Elaboración propia)

Dentro del apartado de **otros** (véase Fig. 143) se han incluido otras clasificaciones de videoarte que quedan fuera del videoarte monocanal y, por lo tanto, fuera de la presente investigación. Algunas de las categorías que los entrevistados nombraron no se pueden considerar videoarte en sí mismas, ya que están más relacionados con el sector del entretenimiento o del espectáculo que del arte como, por ejemplo, el *mapping*, *videojockey* o los visuales para espectáculos. Precisar que sí se podría hablar de videoarte aunque las piezas se incluyan dentro de determinados espectáculos si el objeto de la creación del vídeo tiene una intencionalidad artística (por ejemplo las piezas de Bill Viola para la ópera *Tristan und Isolde* que se recoge en el marco teórico. (Véase página 149).

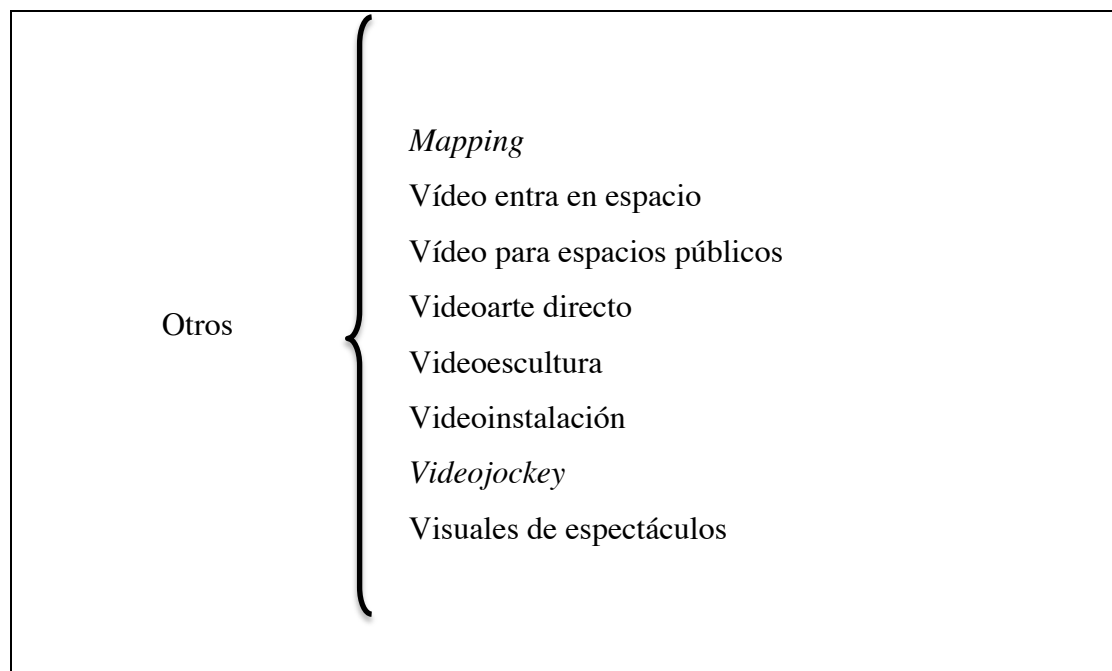


Fig. 143. Grupos de conceptos Otros. (Elaboración propia)

3. 5. 2. 1. 9. La posible no-clasificación del videoarte

El 36% de los entrevistados opinaron que no se podía o debía clasificar el videoarte, entre las que se incluyen opiniones como la de la artista Eugenia Balcells y la experta Cristina Cámara.

Cámara considera que las categorías son muy limitantes y que “al final cuando estableces una serie de etiquetas lo que queda al margen de las etiquetas ya no lo contemplas, por lo que suelen ser excluyentes” y apunta que en la actualidad carece de sentido en hablar de categorías tan cerradas como en los años ochenta “que estaba todo perfectamente definido como videodanza, *videoperformance*, *videoclip*, vídeo musical, vídeo documento, todo estaba acompañando de la palabra vídeo, y estaba más compartimentado” (Cámara, 2015, entrevista). Cámara considera que en la actualidad (teniendo en cuenta que la entrevista tuvo lugar en el año 2015) se trabaja de una manera más amplia:

Ahora mismo hay un trabajo con el archivo, a partir de la postmodernidad, la definición de la identificación de la muerte del actor, esa muerte ficticia del autor da un mayor protagonismo, da un papel al espectador e hizo que los artistas cambiaran su forma de crear y utilizaran las obras existentes, archivos, fragmentos de imágenes, para crear algo nuevo, una obra con una visión nueva. (Cámara, 2015, entrevista)



Fig. 144. Cámara, 2015

La pionera del videoarte español, Balcells, coincide con Cámara en que hay que evitar categorizar el videoarte y explica que:

Estamos en un momento histórico que lo que nos hace falta es justamente lo opuesto; estamos en un momento que tenemos que vivir un nuevo renacimiento, un poco a la manera de Leonardo pero mucho más rápido, porque la velocidad de vivir, la velocidad electrónica, es una velocidad muy rápida. Creo que nuestra tarea no está tanto en clasificar y sí en mostrar cómo en volver a trenzar todos los conocimientos en cada uno de nosotros y darles desde nuestro ser sentido. (Balcells, 2015, entrevista)



Fig. 145. Balcells, 2015

3. 5. 2. 1. 10. Variable 1: Cuestión 1. 3. ¿Han surgido nuevas formas o categorías?

Hay que destacar un fragmento marco teórico que se refiere a la evolución del videoarte:

El desarrollo del vídeo se amplía desde “el arte interactivo, el arte sonoro y las obras relacionadas con el cuerpo humano y el cuerpo de la ciudad y los temas urbanos” (Gras, 2012, p. 29). Desde el desarrollo del vídeo analógico al digital, la investigación de la tecnología han permitido la fabricación de nuevas cámaras de vídeo, nuevos formatos de archivo y difusión, todo ello “no se puede separar de la transformación general que ha experimentado el medio ni la repercusión que éste ha tenido en la evolución de genéricos relacionado con las prácticas artísticas y producciones derivadas” (Gras, 2012, p. 29).

Para observar posibles cambios a través de esta cuestión y el análisis de las respuestas de los entrevistados se intentará identificar si durante los años en los que se centra el estudio (2005-2015) se han producido o surgido nuevas categorías de videoarte en España.

Tabla 5

Porcentajes ¿Han surgido nuevas formas o categorías?

SÍ	16	44%
NO	14	39%
NSNC	6	17%

Nota: Elaboración propia.

Observando el total de respuestas proporcionadas por la muestra, un 44% de los entrevistados afirma que sí, frente a un 39% de entrevistados que niega la posibilidad de que hayan surgido nuevas categorías de videoarte durante los años en los que se

centra el estudio. Un 17% de los entrevistados optaron por no contestar a la pregunta (véase tabla 5 y/o Fig. 146).

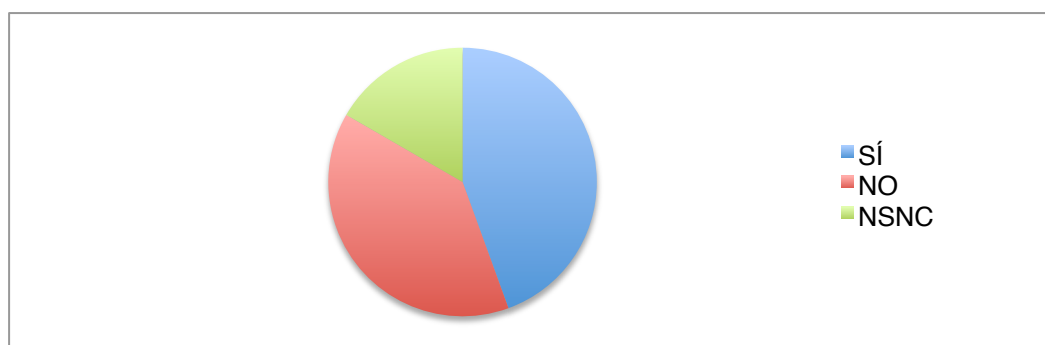


Fig. 146. Porcentajes ¿Han surgido nuevas formas o categorías? (Elaboración propia)

3. 5. 2. 1. 11. Redefiniciones o nuevas categorías

Respecto a las respuestas afirmativas se han diferenciado en dos grupos: las respuestas que estiman que ha surgido nuevas categorías y las que concretan que se tratan de redefiniciones o reinterpretaciones de otras categorías de años anteriores al estudio pero que las consideran nuevas categorías.

De las 16 personas que han contestado afirmativamente a que han surgido nuevas categorías 2 han enumerado que se habían producido redefiniciones o reinterpretaciones, pero además nombraron otras categorías que ellas consideraban como nuevas. Respecto a los entrevistados que niegan la posibilidad de que se hayan producido nuevas categorías, 5 afirman que lo que han aparecido son redefiniciones o reinterpretaciones. Por lo que 7 hablan de redefiniciones o reinterpretaciones aunque las consideren nuevas categorías o no (véanse tabla 6 y/o Fig. 147).

Es complicado afirmar que hayan surgido nuevas categorías entre los años 2005-2015 dados estos resultados porque parece que los entrevistados estaban algo confusos a la hora de referirse a nuevas categorías en los casos afirmativos pero, de todas formas se van a desarrollar grupos de significado para intentar agrupar las categorías mencionadas por los entrevistados y observar si son realmente nuevas categorías dentro del videoarte monocal canal español entre 2005 y 2015.

Tabla 6.

Nuevas formas o categorías de videoarte o reinterpretaciones.

Nuevas categorías de videoarte	16
Redefiniciones y reinterpretaciones	7

Nota: Elaboración propia

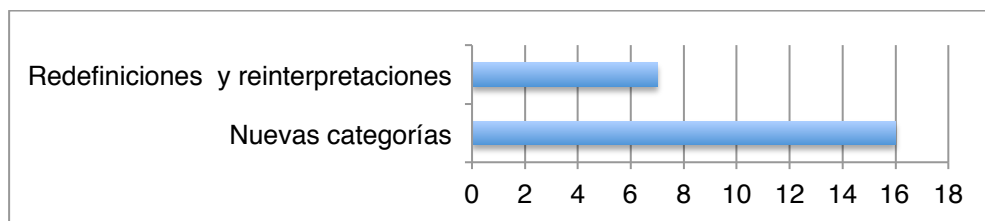


Fig. 147. Gráfico. Nuevas categorías de videoarte o reinterpretaciones. (Elaboración propia)

3. 5. 2. 1. 12. Posibles nuevas categorías dentro del videoarte español 2005-2015

Con el fin de agrupar por categorías o grupos de significado se establecieron tres grupos principales: nuevas tendencias, nuevas categorías y nuevos intereses temáticos (véase Fig. 148).

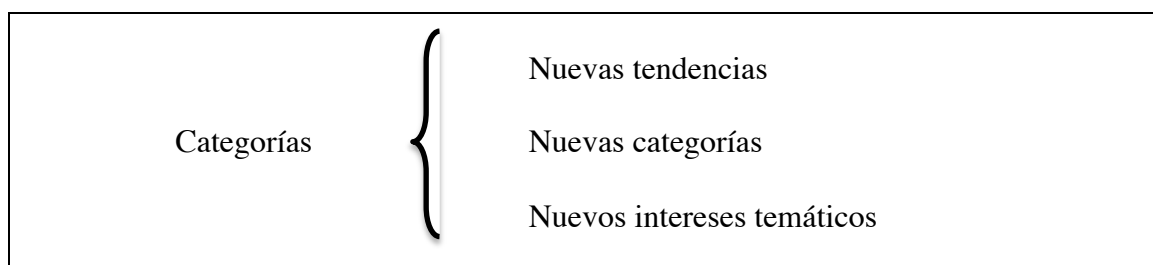


Fig. 148. Nuevas Categorías de videoarte. (Elaboración propia)

3. 5. 2. 1. 13. Categoría: Nuevas tendencias

Dentro de las nuevas tendencias se incluyeron 10 categorías (véase Fig 149) que acogen desde el acercamiento al cine, a diversos tipos de cine (arte acción, expansivo y expositivo), el documental (subjetivo), videoarte en espacios públicos, hibridación, producciones de alto presupuesto y videoarte grabado con teléfonos móviles. Sería arriesgado afirmar que estas categorías (o más bien características) han surgido entre los años 2005-2015 ya que ya se habían producido aproximaciones del videoarte al cine, como se explicó en el marco teórico, en etapas anteriores al estudio:

“Los artistas hablan de *film* cuando están grabando en vídeo y hacen lo que ellos llaman vídeos se graban en calidades y con intencionalidades fílmicas” (Elwes, 2005, p. 172). Algunos artistas como, por ejemplo, Gordon, Maziere y Lewis, deciden explorar la imagen en movimiento en relación con su patrimonio cinematográfico; otros mantienen los enlaces críticos y formales con los inicios del vídeo, “echando una mirada deconstructiva sobre prácticas televisivas, la vigilancia, los videojuegos y, últimamente, Internet” (Elwes, 2005, p. 172).

Respecto al documental (como se destacó en el marco teórico) desempeñó un papel muy destacado en la creación videográfica y podría etiquetarse como un tipo de “observaciones realizadas por artistas que se aventuran en terrenos que van más allá de la experimentación amplificadas desde el punto de vista de la tecnología de la imagen” (Sichel, 2003, p. 19). Y a principios de la década de los años 2000 se produce una tendencia creciente entre los artistas españoles a este formato “puede deberse al resultado de la caída en desuso de las formas tradicionales de ver y entender el mundo” (Sichel, 2003, p. 19).

El tipo de producciones no se puede considerar una tendencia y los entrevistados destacaron producciones con altos presupuestos y dentro de las formas de exhibición de los 90 ya convivían grandes producciones con producciones más modestas de bajo presupuesto y esta diferencia no suponía una limitación a la hora de ser exhibidas; “hay un fuerte interés museístico en las obras conceptuales tecnológicamente primitivas, muchas veces de carácter *performativo*” (Rush, 2002, p. 112).

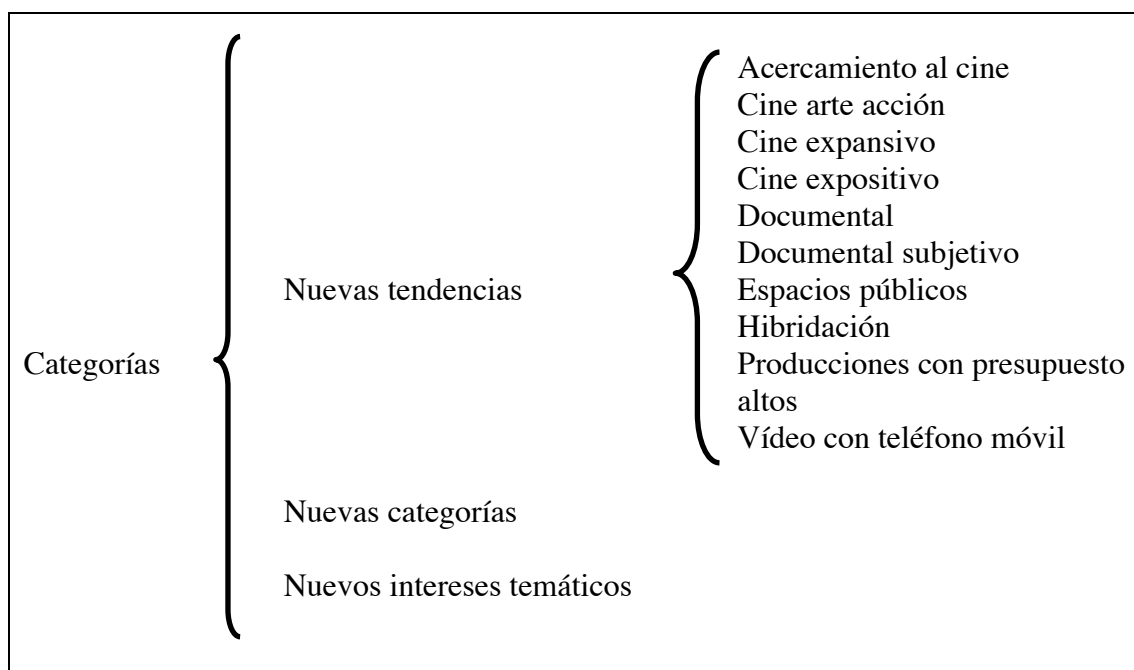


Fig. 149. Grupos de conceptos nuevas tendencias. (Elaboración propia)

Respecto a lo que supone una novedad en sí misma es el videoarte grabado con teléfonos móviles pero más que una tendencia habría que matizar que se corresponde más con la utilización de una tecnología surgida durante este periodo de tiempo (véase Fig. 149).

Mario Gutiérrez Cru, artista y director del festival Proyector, explicaba que “con el tema de los móviles en vertical hoy en día se trabaja también en vertical, se ha cambiado la manera de ver” (2015, entrevista). Lo que Cru expresa con la grabación en vertical como cambio Donata Napoli (2016) explica que no es algo tan nuevo y explica que:

Independientemente de los modos y hábitos de uso de los *smartphones*, en la historia de la fotografía los dos formatos, vertical y horizontal, siempre han vivido juntos y, con ellos, el formato cuadrado. Por lo tanto, la fotografía horizontal ha sido tradicionalmente considerada la más adecuada para mostrar lugares y, en particular, paisajes, mientras que la fotografía vertical se ha utilizado para realzar el retrato o aquellos elementos del paisaje con la prevalencia de líneas verticales, como árboles o edificios. Algo cambió cuando el cine adoptó firmemente el formato horizontal, no sin antes analizar y debatir si utilizar

diferentes formatos (...) Hoy se reabre el debate gracias a los nuevos dispositivos portátiles tanto en lo que respecta a la imagen fotográfica, que ha visto una extraordinaria propagación del formato cuadrado (Instagram.com, Hipstamatic.com, etcétera) y también, como se ha mencionado, sobre cómo grabar y ver vídeos. (Napoli, 2016, p. 47)

Caridad Botella (2012) analiza la baja resolución de los teléfonos móviles como elemento expresivo y explica que, por otra parte, las calidades de los teléfonos han aumentado casi a niveles profesionales.

La forma en que percibimos la realidad a través de un teléfono móvil con cámara incorporada ha cambiado a través del tiempo: las imágenes *pixeladas* debido a la baja resolución de la cámara, tan icónica al principio, se han convertido en una elección consciente y la alta definición (HD) se ha convertido en un estándar. Las primeras películas realizadas con teléfonos con cámara en 2005-2006 no tuvieron otra opción que aprovechar las deficiencias de la cámara: la baja resolución y la consiguiente *pixelación* de la imagen dieron impulso a una estética de baja resolución. Lejos de ser rechazado, este efecto es aceptado por los creadores que lo consideran como un activo para el resultado final. Pero las bajas resoluciones pronto fueron reemplazadas por cámaras de mejor calidad. Para las películas realizadas en los últimos años (2010) la baja resolución es una opción ya que por ejemplo, el dispositivo móvil iPhone 4 (y otros modelos) graba en HD donde prácticamente no hay rastro del píxel. Este fenómeno plantea cuestiones importantes sobre la calidad de la imagen como una característica de las películas grabadas con un teléfono móvil. (Botella, 2012, p. 47)

Botella (2012) toma como ejemplo al videoartista Raul Marroquin (Ámsterdam) que explota y defiende “el efecto de la estética de baja resolución, haciendo evidente el rastro del píxel como protagonista de la imagen. La gruesa calidad de los píxeles se convierte en un filtro estético a través del cual se percibe la realidad” (2012, p. 47). Para Botella la baja resolución define “la estética del período de inicio de las películas grabadas con teléfonos móviles pero una vez que surgen opciones mejores, la baja resolución se convierte en una opción estética” (2012, p. 47) y concluye que “la mejora de la calidad de las cámaras incorporadas y la generalización del vídeo en alta definición hacen que las películas móviles se aproximen a la estética *mainstream* (de la corriente principal)” (2012, p. 78).

Esta idea de trabajar en baja resolución como elemento expresivo (desarrollado dentro del marco teórico) se podría conectar con videoartistas como, por ejemplo, Sadie Benning, artista estadounidense defensora de los derechos de las lesbianas que a partir de los ochenta realiza vídeos con narraciones muy personales y con carácter de diario y “eligió una cámara de juguete Fisher Price para grabar las pruebas y tribulaciones de una joven lesbiana criada en América” (Elwes, 2005, p. 20).

Por lo que no quedaría muy claro si el videoarte grabado con teléfonos móviles respecto a la grabación en vertical o el uso de la baja resolución como elemento expresivo se podrían considerar en sí mismo como una nueva tendencia o más bien como una nueva tendencia de uso de un tipo tecnología concreta.

3. 5. 2. 1. 14. Categorías: Nuevas categorías y nuevos intereses temáticos

Dentro de **nuevas categorías**, los entrevistados incluyeron el documental, lenguaje post-Internet, *mapping*, *net art*, *queer*, *videomapping* (véase Fig. 150) y ninguna de estas categorías podrían considerarse como nuevas categorías del videoarte ya que el documental siempre ha existido como tal (como se ha explicado anteriormente), el lenguaje post-Internet sería una nueva temática no una categoría en sí misma, el *mapping* (que se trata principalmente de proyecciones de imágenes en movimiento, normalmente en gran escala, sobre edificios o superficies de grandes dimensiones y que está más relacionado con el entretenimiento que con obra de arte (con una intencionalidad artística), aunque utilice una técnica y una estética cuidada, el *net art* (arte en red y tampoco podría considerarse videoarte en sí mismo) y *queer*¹ que podría considerarse una tendencia o temática pero no una categoría en sí mismo novedosa porque ya en los 70 y 80 hubo movimientos gay, lesbiana, transgénero y feminista dentro del videoarte, por lo que sería un poco arriesgado establecerlo como una categoría nueva y diferenciadora en sí misma.

¹ La teoría *queer* surgió principalmente en la década de 1990 y es un conjunto de ideas que cuestionan el género y la identificación sexual de las personas y que reacciona contra el establecimiento social del género, orientación e identificación sexual que la sociedad clasifica de forma arquetípica como gay, lesbiana, transexual, etcétera.

Es importante mencionar que los artistas y activistas utilizaban ya el vídeo como herramienta de campaña de información dentro de los colectivos LGTB (Lesbiana, gay, transgénero, bisexual) incluso en la década de 1980 (como se mencionaba en el marco teórico) “mucho antes de que los grandes medios de comunicación reconocieran que el SIDA era una crisis” (Horsfield, 2006, p. 15). Una consecuencia natural de activismo contra el SIDA fue la unión de la comunidad gay y el nacimiento de un nuevo género de cine: el *queer*. Los festivales de cine y vídeo *queer* surgieron en Estados Unidos y se seleccionan todos tipos de trabajo por y sobre gays, lesbianas y transexuales.

Baigorri, respecto a las nuevas categorías, expresa que el videoarte en sí mismo es una aproximación creativa a lo audiovisual o a la imagen en movimiento y que se ha producido una mayor aproximación a la *espectacularización* o a la difusión masiva, por lo que existen una serie de productos que habría que discutir hasta que punto se aproximan al territorio de la videocreación o son productos de marketing de ocio simplemente:

Con el *eye cinema*, hay un problema y, a veces, con los *video-jockings*; aquí se establece hasta dónde hay una aproximación puramente creativa y hasta dónde hay una manera de insertarse dentro del mundo del ocio también de una manera creativa, pero la pretensión no es nunca hacer arte. Por ejemplo Makela, distingue muy bien que ella hace *live cinema*, es otra cosa a ser *video-jocking*, ella puede trabajar de las dos cosas pero distingue muy bien, cuando está poniendo música e imágenes en una fiesta y cuando está haciendo un producto artístico, creativo y con el *videomapping* pasa lo mismo. Y en cuanto a las categorías, yo creo que no han surgido nuevas categorías, sino que han cobrado un mayor auge, por ejemplo, cada vez más estoy viendo que hay mucha apropiación, es muy fácil trabajar con apropiación, pero con apropiación se ha trabajado desde siempre, lo que ocurre no es que haya surgido como nueva categoría sino que tiene una mayor difusión y aceptación, hay muchos más vídeos de apropiación. Igual que el vídeo musical, era algo que estaba un poquito relegado en los setenta/ochenta, después ha cogido un auge que después en estos últimos años con nuevas productoras de música y con un tipo de creación muy libre, festivo, muy próximo a la publicidad. Por tanto, no son categorías nuevas sino que han existido siempre pero que, ahora, han encontrado como una expansión. (Baigorri, 2015)

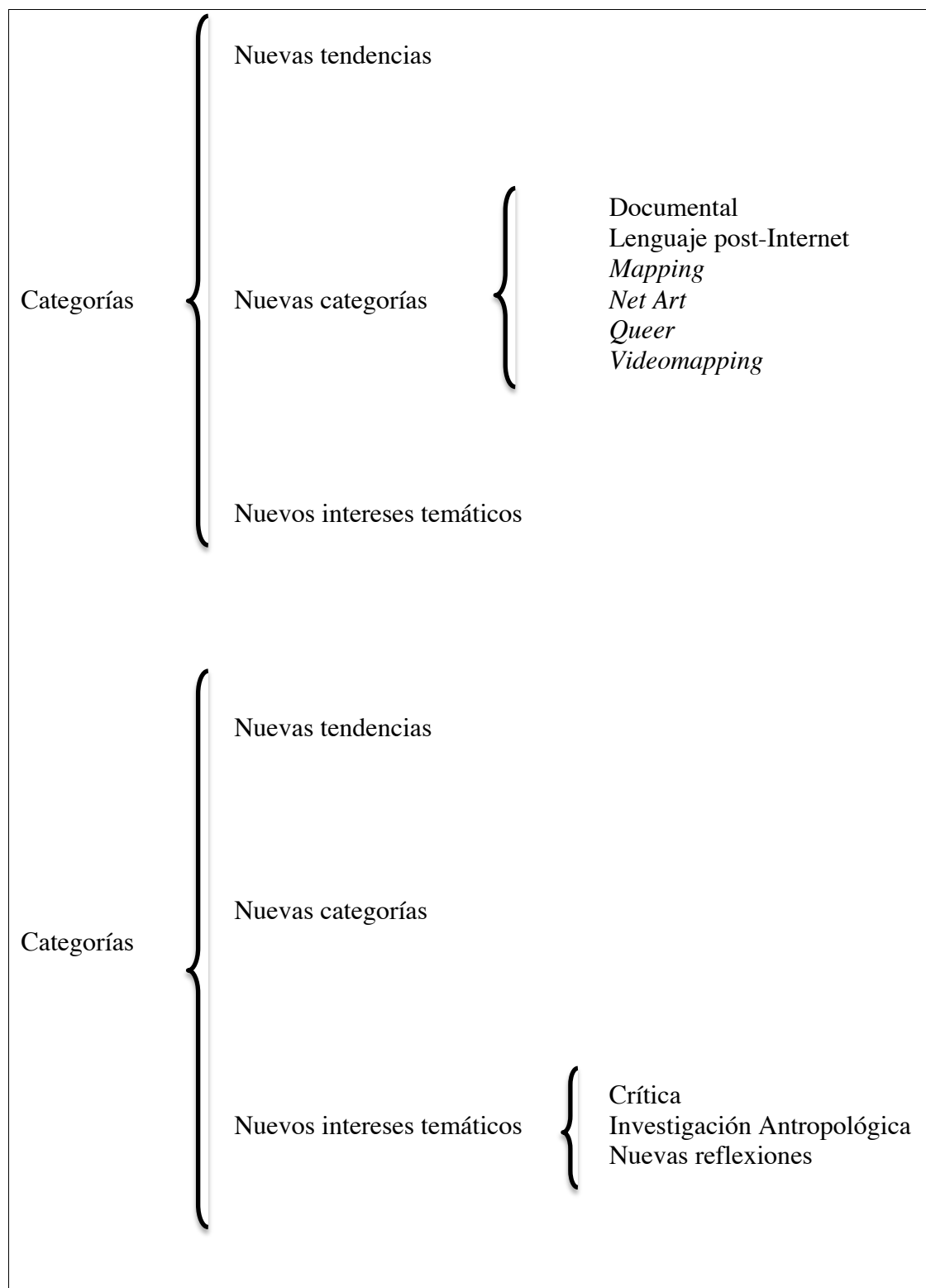


Fig 150. Grupos de conceptos nuevas categorías y nuevos intereses temáticos. (Elaboración propia)

Entrevistados como el artista Daniel Silvo, destacan el fenómeno del apropiacionismo y las imágenes grabadas con el móvil, lo que produce un acceso de los artistas a un material que en años anteriores al 2005 existía, ya no sólo por la función de Internet como archivo audiovisual sino por la generación instantánea de archivos de vídeo a través de los teléfonos móviles. Silvo destaca este fenómeno y comentaba que:

Hay una tendencia de cine y vídeo hecho con imágenes pregrabadas y grabadas con el móvil y compartidas, el autor no tiene por qué grabar las imágenes con las que trabaja. La gran masa de imagen hace que el artista tenga más material videográfico, hasta hace diez años no existía tanto material de acceso libre. (Silvo, 2015, entrevista)

Cámara (2015) explica que los artistas suelen trabajar con varios medios a la vez y, al mezclarse lenguajes y conceptos, establecer categorías en sí mismas podría limitar la creación:

En cuanto a esta forma diferente de entender el medio, no tanto como una categoría única, los artistas ya no se sienten identificados, a partir de la postmodernidad, ya no trabajan un solo medio, ya no es un artista, que trabaja con pintura, escultura o videoartista, ahora trabajo con todos los lenguajes que están a mi alcance y además los voy a mezclar e ir más allá de esa definición tan limitante en torno a un solo lenguaje artístico. (Cámara, 2015, entrevista)

Cámara (2015) cree que a partir de esa descategorización y de esa mezcla por parte del artista de los lenguajes artísticos surgen nuevas categorías con la aparición de Internet, las redes sociales y tecnologías nuevas hace que los artistas “empiecen a trabajar con otros tipos de lenguajes y recursos como son Facebook y Twitter (...) Todos estos nuevos *software* influyen en la forma de comunicar su obra o incluso realizar su obra. Se puede categorizar en torno a la nueva aproximación de los artistas a los medios a su alcance” (Cámara, 2015, entrevista).

Trigueros (2015) no considera que se pueda decir que haya nuevos géneros o categorías, sino que son “modificaciones, actualizaciones predeterminadas por la tecnología que lleva a otros discursos que evidentemente, con cada generación hay que reformar el discurso, entonces se viste con otros colores” (Trigueros, 2015, entrevista).

Rodríguez (2015) considera que sí se puede hablar de nuevas categorías y considera que:

Si el vídeo está dentro del proyecto artístico, deberemos tener en cuenta que hay muchas fórmulas de hacer vídeos ahora nuevas; sí que tienen más que ver con el documento, documentado subjetivo, con la perspectiva de género, con nuevas narrativas audiovisuales, etcétera. Hay como maneras de hacer que se han ensanchado. Se han ensanchado las categorías hasta confundirse de muchas maneras distintas de hacer. (Rodríguez, 2015, entrevista)



Fig. 151. Rodríguez, 2015

José Manuel Irarzo, artista y docente, se muestra contundente respecto a que hayan podido surgir nuevas categorías durante el periodo de la investigación y diferencia entre sólo dos tipos de videoarte y explica que:

Se trata de los mismos conceptos. El videoarte hereda todos los tipos de arte, se puede hablar de vídeo y otra disciplina. Pero los dos grandes son monocal y la videoinstalación, que rompe con el espacio y la mirada central entre el vídeo y el espectador y el espacio forma parte de la obra en sí mismo. (Irarzo, 2015, entrevista)

Bonet (2015) más que nuevas categorías cree que son “otras maneras de hacer” y explica, durante la entrevista, que en España se produjo un momento concreto en el que hubo cierta idea de sector y que “todos éramos parte de un mismo ámbito, pero ahora cada vez más es un ámbito más disperso”. Bonet cree que, a veces, las exposiciones surgen de una forma espontánea y expresa su incertidumbre respecto al sector del videoarte: “no creo que haya una identificación entre los videoartistas de galería y los que vamos a nuestro aire, porque yo tampoco tengo mucho que ver con galerías y museos, a pesar de haber estado en MACBA aunque fuera de rebote”. Bonet explica que lo que fue por un proyecto que al principio se trataba de editar un libro con sus proyectos y para justificar la edición del libro y se hizo además una exposición y “también había mis propias cosas, mis comisariados y de ahí el nombre, pantallas proyecciones y escritos” (Bonet, 2015, entrevista). Bonet deja claro que hay una factor de dispersión y de no profesionalización del videoarte como tal y da a entender de cómo los proyectos surgen de unas determinadas circunstancias más allá que como proyecto concreto.



Fig. 152. Bonet, 2015

Categoría de nuevos intereses temáticos

Las respuestas que configuran esta categoría fueron muy vagas y poco concretas, ya que en lo referido a la categoría crítica es una característica que ha definido al videoarte desde sus comienzos: “La crítica del videoarte hacia la televisión fue la actitud dominante desde sus comienzos hasta mediados de los ochenta” (Rush, 2002, p. 85) y en la historia del videoarte español había referencias sobre el uso del videoarte como forma de expresión crítica, por ejemplo, los artistas ganadores de las ediciones de 1984 y 1986 del Festival Nacional de Vídeo celebrado en Madrid formaron una generación de videoartistas que apoyaron los valores radicales y críticos defendidos por los pioneros del videoarte pero, además, “supieron llevar su obra más allá de los canales museísticos y las galerías” (Palacio, 1991, p. 171).

Categoría de nuevas reflexiones

Dentro de la categoría, los entrevistados no concretaron a qué tipo de reflexiones o intereses temáticos se estaban refiriendo, por lo que **nuevas reflexiones** también es una categoría poco concreta y no se precisó en qué consisten esas reflexiones. Respecto a las **investigaciones de tipo científico y antropológico** (como indicaba Cámara) habría que profundizar sobre ellas en un posible estudio aparte con unas preguntas específicas con el fin de identificar cuáles y en qué consisten esas propuestas artísticas.

La práctica de uso de esos materiales de archivo, documentación de las fuentes, si que han derivado en una línea de trabajo para los artistas, si que es verdad que en los ochenta podemos hablar del *found footage* y como eso deriva en el *scratch* y son esas prácticas de archivo que a finales de los noventa y hasta ahora mismo marcan una línea de trabajo que entran proyectos de investigación de tipo científico, antropológico, que es una línea que están trabajando los artistas. (Cámara, 2015, entrevista)

Cámara (2015) hablaba de investigaciones de tipo científico o antropológico que conecta con la evolución del *found footage* y que se podría observar en el trabajo de María Cañas en la que a través de su obra reflexiona sobre determinados contextos políticos y sociales y que, por ejemplo, con su obra *La mano que trina* (2015) (analizada en el apartado de análisis de videoarte de la presente tesis) investiga la evolución de la comunicación humana y su degradación por el uso de los dispositivos móviles.



Fig. 153. Cañas. *La mano que trina*, 2015

3. 5. 2. 1. 15. Cuestión 1. 4: ¿Crees que se podría hablar de videoarte español como estilo diferencial?

Las respuestas sobre esta cuestión fueron negativas en un 89% frente a un 3% que afirmaron que sí que se puede hablar de un videoarte español, un 3% optaron por no contestar a la pregunta y un 6% de los entrevistados afirmaron que se podrían encontrar características comunes dentro del videoarte español (véase tabla 7 y/o Fig.154).

Tabla 7.
Videoarte español como estilo diferencial.

Sí	1
No	32
NSNC	1
Características comunes	2

Nota: Elaboración propia

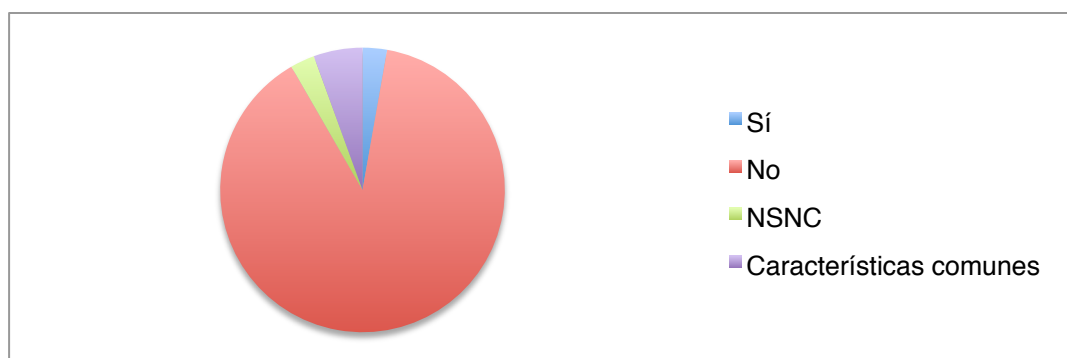


Fig. 154. *Videoarte español como estilo diferencial.* (Elaboración propia)

Aunque se pueden apreciar determinados estilos y la utilización de iconos y tópicos españoles dentro de la producción de artistas como Pilar Albarracín con su pieza *Musical Dancing Spanish Dolls* (2001), Carles Congost con *La mala pintura* (2008) y María Cañas con *La cosa nuestra* (2006), entre otros, la utilización de determinados recursos con que se puede identificar a la cultura española no se podrían considerar

suficientes elementos como para ser un sello de identidad en la producción de videoarte español. Además, esta utilización de determinados iconos se desarrolla de forma puntual y no es una máxima que defina la producción de este tipo de artistas. En la era de la globalización sería muy difícil identificar un estilo determinado y hay que destacar varias cuestiones respecto a ser capaces de definir un videoarte español como estilo diferencial: primero subrayar que hay videoartistas españoles (Muntadas, Torres, Balcells, entre otros) que han desarrollado gran parte de su producción fuera de España, lo que convierte aún más difícil la tarea de asociar la producción de artistas españoles con un tipo de videoarte español. Por otra parte, hay artistas que no han nacido en España pero que han desarrollado una gran parte de su producción en España como, por ejemplo, Angie Bonino, Cecilia Barriga o Eva Lootz, entre otros.



Fig. 155. Bonino. VISION – Turistic-a, 2014

Guerra (2015) niega que exista un videoarte español como tal y explica que:

No, no hay un videoarte español, un vídeo tiende a homogeneizar prácticas que se producen en lugares distintos, el medio insiste en un punto de confluencia y disuelve o desdibuja lo que antes era formas de práctica artística muy utilizadas por nacionalidades, temporalidades o localizaciones geográficas en general. (Guerra, 2015, entrevista)

El artista Txuspo Poyo (2015) también niega la posibilidad de poder llegar a hablar de un videoarte español como un estilo diferencial e identificativo y apunta que:

Tratando temas muy locales a la hora de proyectarlos no tenemos una mirada local, podemos tener la ingenuidad pero, aunque partamos de la premisa autobiográfica de la experiencia personal, hay siempre una mirada global y no el tema sino cómo construimos la imagen. Se puede construir aquí y entenderse incluso en Oriente, a pesar de tener una mirada occidental. (Poyo, 2015, entrevista)



Fig. 156. Poyo, 2015

Bonet (2015) también niega la posibilidad de que se pueda hablar de videoarte español como tal y afirma que:

No, no creo que se pueda hablar de videoarte nacional, creo que antiguamente era más fácil, en los setenta, ochenta, tenía unas particularidades más marcadas ¿no? Pero actualmente no hay muchas barreras con lo que se está haciendo en otras partes, el que puedas encontrar los vídeos más fácilmente simplemente con el ordenador, también con el gran número de exposiciones, no como en los setenta que apenas había exposiciones, eran muy locales. Había unas piezas, autores que triunfaban y surgían imitadores y prácticas miméticas pero actualmente, cada vez más, el mimetismo siempre habrá, no es copiar un referente sino es hacer algo a tu propio aire. (Bonet, 2015, entrevista)

Cámara también se muestra contraria a la posibilidad de poder diferenciar al videoarte español como un estilo en sí mismo y apunta que tampoco lo haría de ningún tipo de videoarte según la procedencia de donde se haya producido:

No hablaría de videoarte español, igual que no hablaría de un videoarte inglés o francés. Creo que estos estilos han quedado obsoletos y en desuso a partir de la globalización, de la descentralización y del trabajo de las plataformas que hay en Internet ya da igual que vivas en Vigo, Cádiz o Madrid porque tienes acceso a todo a través de Internet. Creo que se trabaja de una forma más globalizada, no tan limitada por el contexto, de hecho, la organización por pabellones nacionales de la Bienal de Venecia tampoco tiene mucho sentido, porque ya se ha descentralizado todo. El servicio que yo dirijo en el museo se llama servicio de cine, vídeo y otros medios audiovisuales, sí que hablaría y sí que podríamos hablar de imagen en movimiento. (Cámara, 2015, entrevista)

3. 5. 2. 1. 16. Cuestión 1. 5: En caso afirmativo (si existe un videoarte español) ¿Qué características lo definen y lo diferencian como tal?

De los entrevistados que afirmaron que se podría hablar de un videoarte español como estilo diferencial o que podría compartir características comunes (véase fig. 157) entre las que se destacan la **falta de distribución** y la **precariedad de producción**, aspectos negativos que parecen referirse más a problemas que a características que puedan definir una categoría en sí misma o que sirvan como elementos definitorios y diferenciadores de un estilo español de videoarte como tales.

Otras posibles características del videoarte español (como estilo diferenciador) destacadas por los entrevistados fueron: **búsqueda de ideas, compromiso social, crítica, escasa ficción, realismo**. Estos conceptos podrían caracterizar a algunas de las piezas producidas en España que han sido visionadas por los entrevistados durante los años en los que se centra este estudio, pero sería muy arriesgado establecerlos como características generales y diferenciadoras de la producción videoartística que ha tenido lugar en España entre los años 2005 y 2015. Las características enumeradas por los entrevistados no se pueden generalizar como definitorias de la producción dentro de España.

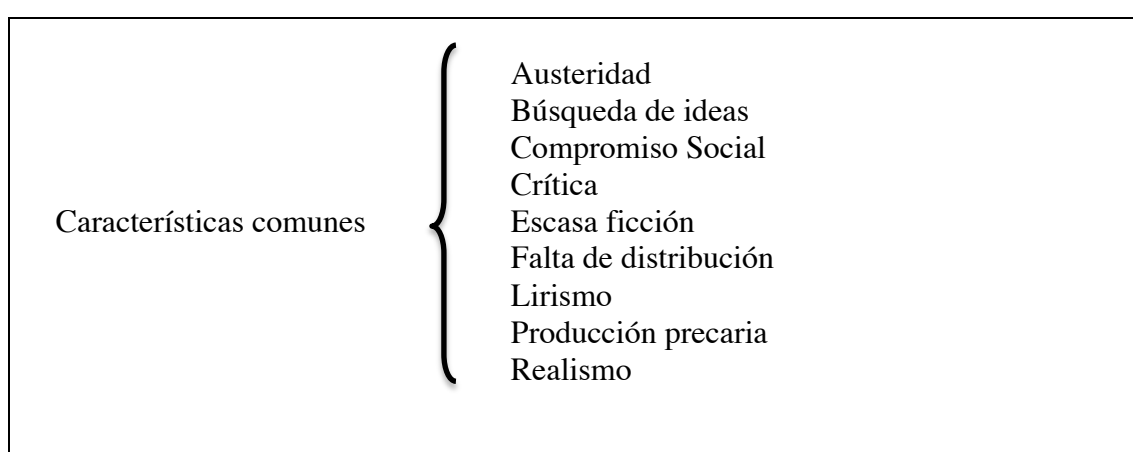


Fig. 157. Grupo de conceptos: características comunes del videoarte español. (Elaboración propia)

La artista y docente, Blanca Montalvo, hace una reflexión sobre el videoarte en España e identifica características que lo definen y lo diferencia de las producciones de otros países:

Como todas las artes españolas son pobres, se hacen en el tiempo libre porque están hechas por *amateur*, no porque las personas no sean profesionales sino porque el sistema no lo permite. El 99% de los artistas trabajan en otra cosa que no es su proyecto artístico y los que trabajan en su proyecto artístico sobreviven. Incluso la gente muy reconocida no viven bien. No me refiero a tener una casa en Miami, sino a producir tu obra como te gustaría. Aparte de la precariedad en la producción, la falta de distribución, que marcan mucho, creo que es herencia casi del ser español: un increíble realismo, hay muy poca magia, muy poca invención. Lo que también ocurre es que es muy caro, entonces tener unas producciones con efectos especiales, actores, etcétera, no se lo puede permitir nadie. Por eso no se hace, en parte por la producción, en parte porque somos muy realistas. Hay muy poca literatura de ficción o de evasión en la novela y hay poco de eso en arte también. (Montalvo, 2015, entrevista)



Fig. 158. Montalvo, 2015

Néstor Prieto (2015), artista, comisario y codirector del museo La Neomudéjar explica que hay características de los artistas que utilizan el vídeo como medio resulta interesante destacar:

Dentro de los españoles sí que se ve mucho compromiso social, mucha crítica social, en general, no sólo en la disciplina del vídeo. Ese arte más comprometido, más involucrado con lo que les rodea, con lo que está ocurriendo, sí que es característico de España, en concreto. (Prieto, 2015, entrevista)

3. 5. 2. 2. VARIABLE: Producción.

La segunda variable que compone la entrevista en profundidad tiene como objetivo para la investigación intentar identificar si se había producido algún tipo de cambio respecto a la producción de videoarte entre los años 2005-2015.

3. 5. 2. 2. 1. Cuestión 2. 1: ¿De qué forma ha cambiado la forma de producción en estos diez últimos años? (2005-2015)

De toda la información extraída de las entrevistas se dividieron los conceptos básicos y las palabras clave para formar un grupo de significado que contenía los supuestos cambios que ha experimentado el videoarte durante el periodo de tiempo de estudio. Al analizar las entrevistas se identificaron también cualidades que los entrevistados consideraron negativas y se incluyeron en Otros/Aspectos negativos.

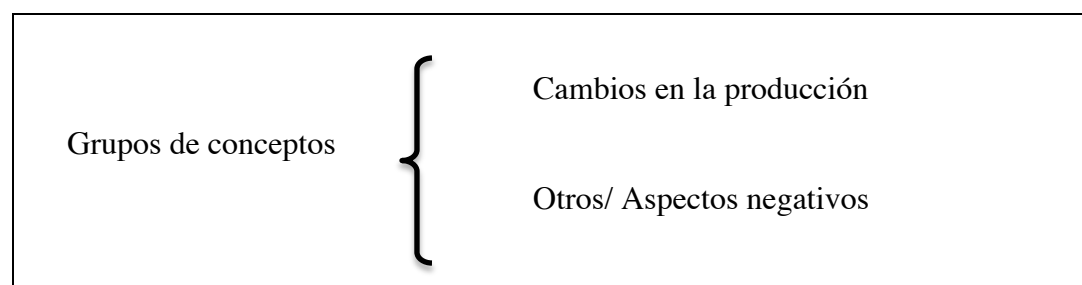


Fig. 159. *Grupos de conceptos: Cambios en la producción y otros aspectos negativos en el videoarte español.* (Elaboración propia)

3. 5. 2. 2. 2. Grupo de concepto: Cambios en la producción

Dentro de este grupo de significado se han incluido 61 posibles categorías que se han extraído del total de las entrevistas y que responderían a 61 posibles cambios que los entrevistados observan durante el periodo de estudio.

Total de Categorías dentro de Cambios en la Producción (61)

1. Abaratamiento de equipos
2. Acercamiento a la calidad del cine
3. Agilidad
4. Almacenamiento
5. Alta resolución
6. Asequible
7. Autosuficiencia
8. Calidad
9. Cámaras pequeñas
10. Cambio tecnológico
11. Carácter individual y colectivo
12. Coexistencia de proyectos básicos y complejos
13. Complejidad de producción
14. Convergencia tecnológica
15. Cooperación
16. Democratización
17. Difusión
18. Distribución
19. Edición
20. Equipos automáticos
21. Equipos ligeros
22. Equipos unipersonales
23. Especialización de los equipos
24. Espontaneidad
25. Estudios caseros
26. Fácil manejo
27. Fácil producción
28. Facilidad de acceso a equipos
29. Formatos
30. Funcionamiento en condiciones adversas
31. Independencia
32. Interacción
33. Intercambio de archivos
34. Internet
35. *Lowcost* (bajo coste)
36. Manejabilidad de archivos
37. Medios digitales
38. Mejora tecnológica
39. Movilidad
40. No se necesitan técnicos
41. Ordenadores personales
42. Portabilidad
43. Postproducción
44. Producción amateur
45. Producción de video similar al cine
46. *Prosumer* (prosumidor)
47. Rapidez
48. Reciclaje
49. Reducción de dependencia
50. Rompe límites
51. Simplificación de la producción
52. Sofisticación
53. Software
54. Tecnología casera
55. Tecnología facilita la creación
56. Tecnología ofrece posibilidades
57. Tecnología se adapta a la necesidad del artista
58. Tipos de cámara
59. Trabajo individual
60. Tutoriales
61. Velocidad

De las 61 categorías que responden a los posibles cambios en la producción de videoarte, se incide en las 10 categorías que se han producido con más frecuencia, de las cuales, las últimas cinco coinciden en el mismo número de repeticiones (5 entrevistados coinciden en cada una de las últimas categorías recogidas).

3. 5. 2. 2. 3. Categorías más repetidas por los entrevistados

Se han utilizado las categorías más repetidas por los entrevistados para conectarlas con el resto del total de categorías extraídas del total de entrevistas. Muchas de las categorías son complementarias entre sí.

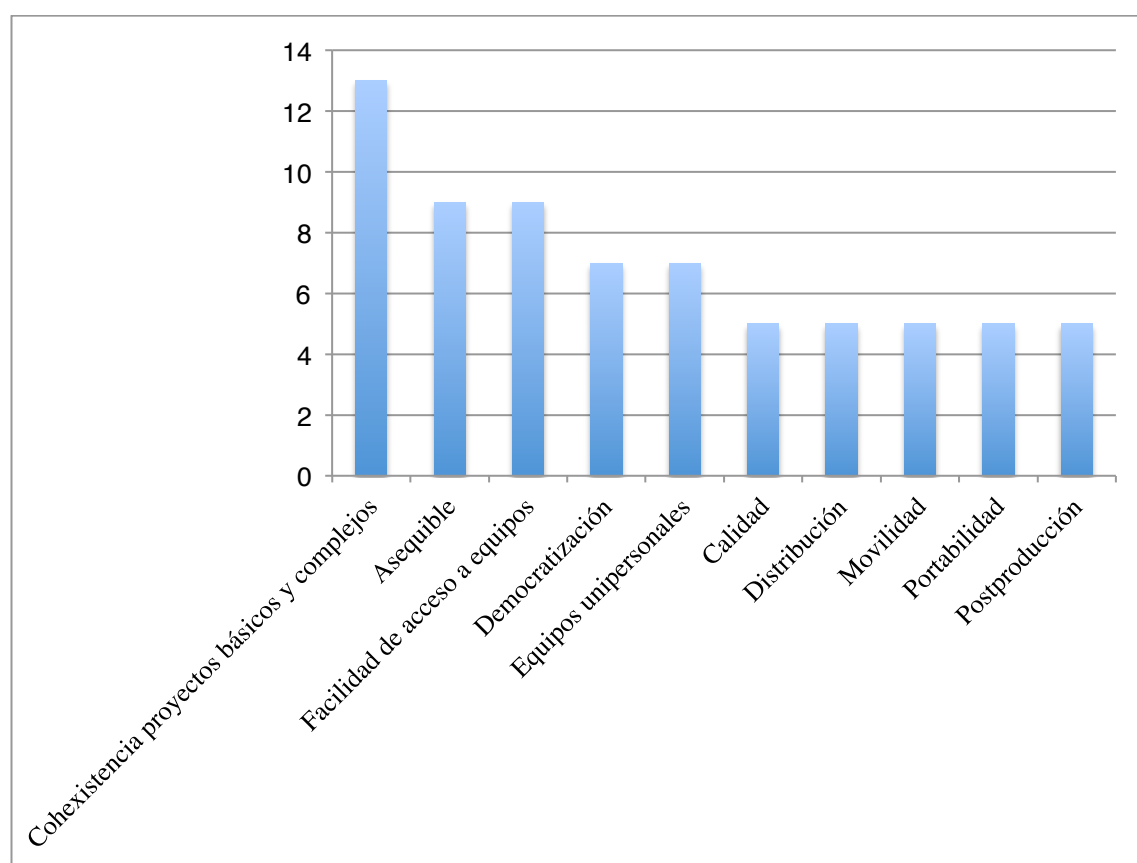


Fig. 160. *Cambios en la producción del videoarte español.* (Elaboración propia)

1- Coexistencia entre proyectos básicos y complejos

La mayoría de entrevistados coinciden en que el cambio más significativo que se ha producido en la producción de videoarte es una coexistencia entre proyectos, o sea, entre proyectos más amateur o proyectos con escasa producción con proyectos de mayor presupuesto y mayor complejidad técnica. Esta característica no es definitoria de los años en los que se centra la investigación ya que siempre han convivido desde el nacimiento del videoarte producciones complejas con sencillas con diferentes presupuestos. Es importante tener en cuenta que si tomamos como referencia los últimos años del estudio, un bajo presupuesto no implica una producción descuidada o pobre, ya que la tecnología que ha surgido en estos años (2005-2015) permite obtener unos resultados de una calidad bastante considerables utilizando recursos limitados.

No creo que haya un común denominador, considero que hay maneras de hacer y que son variadas y coexisten, o sea que va en esa línea. Hay gente que para hacer un vídeo monta una producción enorme y un gran despliegue de aparatos enormes, luces, sonidos y otros que trabajan con casi nada. (Lootz, 2015, entrevista)

Esta categoría se podría relacionar con otras como la **producción amateur**, que se une a la categoría de que **no se necesitan técnicos** ya que una misma persona graba, edita y produce el vídeo por sí mismo y que en muchas de las ocasiones se lleva a cabo por no-profesionales de las artes audiovisuales, por lo que se produce también una **simplificación de la producción**.

La complejidad de la producción como categoría opuesta a la **producción amateur**, ya que se ha especializado muchísimo la producción (**especialización de los equipos**) y la especialización de los técnicos especializados es cada vez más sutil (iluminación, operadores de cámaras digitales específicas, postproducción en todas sus variantes ya sea edición, etalonaje digital, modelado 3D).

El videoarte, a la vez que simplifica el proceso de producción del vídeo también se complejiza, las dos tendencias coexisten simultáneamente: por un lado los medios técnicos permiten que uno esté en control de todo el proceso de producción de un vídeo, desde la creación del acontecimiento incluso, hasta la grabación, edición y su distribución. Por otro lado, la sofisticación técnica provoca la división del trabajo, que hace que una producción artística que antes se daba de una franja *lowcost*, ahora pueda darse pareja a la que vemos en el cine. (Guerra, 2015, entrevista)

Respecto a la **producción de vídeo similar al cine** hay que considerar que las grandes producciones de videoarte disponen de dispositivos similares a los equipos de rodaje de cine, tanto a nivel tecnológico como de recursos humanos.

La lógica del cine no es la lógica del vídeo, pero sí que han acercado estéticas. El vídeo está para probar nuevos formatos. Inventar formatos distintos. Se utiliza para contar algo. El 3D, de momento no, pero podría aplicarse a proyectos artísticos. (Colomer, 2015, entrevista)

2, 3 y 4 - Asequibilidad, facilidad de acceso a equipos y democratización de los equipos.

Se han unido tres categorías o características, que aunque los entrevistados diferenciaban, podría haber matices que llevasen a la confusión por los que se han relacionado y establecido estas tres características en una. Para aludir a esta categoría los entrevistados hablaban de asequibilidad y se referían a producciones llevadas a cabo en etapas anteriores al estudio donde cualquier proyecto audiovisual requería de una inversión considerable o, al menos, de disponer de un **acceso a equipos**. Esta realidad parece haber cambiado y los entrevistados hablan del periodo de estudio (2005-2015) de forma diferente y lo describen destacando que se ha producido un mayor acceso a tecnología (casi doméstica) pero que se obtienen unos resultados finales profesionales.

Esta característica, además, se podría conectar con las categorías **abaratamiento de equipos** y el impacto del *lowcost* (bajo coste). Por lo que se ha producido una

convivencia entre los diferentes **tipos de cámaras** que se adaptan a las necesidades creativas de cada proyecto. Se ha producido un descenso de los precios del material informático y audiovisual y parece ser que existen diferentes opciones a la hora de encontrar equipos a bajo coste no profesionales. **La facilidad de acceso a equipos** puede ser un resultado de la asequibilidad de los mismos y de la amplia oferta de que se dispone ahora respecto al material audiovisual. Pero también hay que subrayar que el acceso a equipos no tiene por qué ser en propiedad.

La democratización de los equipos también podría relacionarse con la asequibilidad de los mismos pero también, bajo esta democratización, se podría incluir la opción del acceso a equipos en centros colaborativos, asociaciones artísticas (Matadero, Hangar, Media Lab Prado, etcétera) así como la participación colectiva y la **cooperación** entre personas. Al igual que se produce la convivencia entre los proyectos básicos y complejos también hay una coexistencia entre los proyectos de **carácter individual y colectivo** y se produce también una posible **interacción** a través del compartimiento y el intercambio del conocimiento a través de los **tutoriales** online y se destaca la figura del *prosumer* (prosumidor: productor y consumidor).

Enedina Ortega explica que se ha transformado el paradigma del consumo cultural y la cooperación entre personas en proyectos creativos y de cómo los prosumidores a través de la Web 2.0, la convergencia tecnológica, las redes sociales y del desarrollo de diversas competencias digitales provocan la búsqueda y el intercambio de información para aplicarla a proyectos creativos y “mirar los problemas desde diferentes perspectivas, construir conocimientos a partir e la cultura participativa en red y desarrollar la capacidad de crear una cadena propia de suministro de información” (Ortega, 2012, p. 120). Las premisas que defiende Ortega de una forma más global se podrían extrapolar al mundo del videoarte y la colaboración entre artistas.

Pedro Jiménez, cofundador de Zemos 98 y docente, explica lo que ha supuesto la democratización de la tecnología y explica que:

La democratización de la tecnología ha permitido que, hoy mismo, tu propio dispositivo de grabación para tu propio trabajo es mucho más sencillo que lo que era hace diez años. Yo creo que ha cambiado pero sigo viendo cierto carácter colectivo en cierto tipo de prácticas de acción. La idea de que el vídeo es un espacio de documentación, de acciones y el gran cambio es la función social. Aunque creo que el mundo del arte está un poco al margen, cada vez te encuentras a más gente, su trabajo está *online*, catalogable, accesible y ese es el gran cambio que se debería investigar y trabajar porque yo creo que, desde la institución pública, se debería dar cabida a ese tipo de cuestiones. (Jiménez, 2015, entrevista)

5- Equipos unipersonales

Se destaca la predominancia del **trabajo individual** aunque convivan con proyectos desarrollados por equipos de profesionales. Esta categoría hay que relacionarla con la de **autosuficiencia**: una única persona ejecuta todas las tareas de un equipo de producción audiovisual. Estos equipos unipersonales podrían también caracterizarse por utilizar **tecnología casera** pero no es una de las características que tiene por qué definirlos, lo que sí que podría ser definitorio es que trabaja en **estudios caseros** ya que la tecnología actual permite con pocos dispositivos (una cámara y un ordenador) crear un equipo audiovisual completo. Por lo que se produce una **reducción de la dependencia** que se transforma en una mayor **independencia**.

El acceso a los ordenadores y las cámaras réflex ha hecho que tu puedas tener un estudio de grabación con posibilidades infinitas. No sólo produces imágenes sino que la puedes manipular. En la mayoría de los casos ahora se trabaja solo. Ocurrió en 2004-2005 cuando se empezaron a popularizar los ordenadores portátiles; en una mochila te cabe un estudio. (Merino, 2015, entrevista)

6- Calidad

Uno de los cambios más destacados es la **calidad**, la mejora de la tecnología se ha traducido en un aumento de los estándares de calidad respecto a décadas anteriores al tiempo en el que se centra el estudio, lo que antes suponía un signo de distinción y de reflejo de una determinada tecnología punta, se ha convertido en el estándar de

cualquier dispositivo doméstico (cámaras, teléfonos móviles, televisión, pantallas de ordenador, etcétera).

El **cambio tecnológico** más perceptible por la mayoría de los entrevistados es la **alta resolución** (HD) que se conecta con el fenómeno de que el vídeo respecto a la **calidad** se acerca a la **del cine**. Por lo que el vídeo a través de la **calidad rompe** uno de los **límites** que lo diferenciaban del cine.

7- Distribución

La **distribución** de los vídeos siempre había sido un problema (tanto el envío como recepción de las obras). Los entrevistados mencionaron el **intercambio de archivos** para la cooperación y la creación entre artistas y para el envío de obras a distribuidoras, museos, galerías o la participación en festivales. La **maneabilidad de los archivos**, la diversidad de **formatos**, la capacidad de compresión de los archivos y su **difusión** a través de **Internet** ha transformado de forma radical la distribución de los vídeos.

El cambio no se ha producido en los últimos diez sino en los últimos veinte años, porque en el momento en que tenías la posibilidad de meter en un DVD o un CD o un vídeo VHS, ya tenías la opción de transportarlo mucho más fácil, ahora tienes un USB o enviándolo por *mail* o través de una cuenta *online* de transferencia. Entonces todo es en minutos, lo que tarde en cargar; Internet facilita poder mover archivos, ofrece cierta libertad y muchos artistas se mueven por su cuenta, por distribuidoras, por *web*. Ellos van articulando relaciones *online* y existe más libertad pero está todo muy disperso. Esos puntos positivos de la globalización han hecho que las personas puedan tener más éxito en su trabajo ya que por Internet puedes contactar con un comisario en China y enviarle tu *web* y tu trabajo. (Bonino, 2015, entrevista)

8 y 9 – Movilidad y Portabilidad

Los artistas de mayor edad y que cuentan con una mayor trayectoria artística insisten en cómo se ha producido una transformación, que ha supuesto una verdadera revolución tecnológica. Se ha reducido el tamaño y la necesidad de disponer de un número considerable de dispositivos para conseguir una grabación de calidad y lo mismo a la hora de editar el material y post-producirlo y destacan la versatilidad de los **equipos ligeros** y de la reducción de los tamaños de los dispositivos consiguiendo

altas calidades a través de **cámaras pequeñas** y de cómo los equipos también tienen a ser cada vez más **fáciles de manejar** lo que se traduce en una mayor **facilidad de producción** y una mayor **agilidad**.

Lo más importante es que lo ha hecho todo más ágil, que te permita viajar ligero, metafóricamente hablando yo pienso que es lo mejor que la tecnología ha podido aportar, no ir lastrados, literalmente, con todo tipo de cacharos. (Torres, 2015, entrevista)

También se destaca la posibilidad de utilizar dispositivos en **condiciones adversas** (agua, altas temperaturas, escasa luz, etcétera) lo que rompe también los límites que imponían las tecnologías anteriores en el proceso de producción.

Lis Costa, docente y directora del Festival Flux explica que:

El hecho de que los equipos sean cada vez más pequeños y más baratos permite que las personas trabajemos de una manera más individual. En los noventa era imposible, tenías que alquilar una sala de edición, equipos profesionales. No había manera de producir un vídeo si no tenías unos equipos que valían mucho dinero y, actualmente, en su casa, en la biblioteca, puedes estar grabando, editando. Puedes hacerlo todo para bien y para mal. Eso provoca que haya más creación: tienes la tecnología, los medios para hacerlo pero el resultado (...) La tecnología ayuda a muchas cosas pero lo que se necesitan son las ideas, los contenidos, el saber qué quieres decir con ello. (Costa, 2015, entrevista)



Fig. 161. Costa, 2015

10- Postproducción

Los entrevistados han destacado la importancia de cómo la **postproducción** se ha hecho una realidad posible y ha aportado **sofisticación** a los vídeos dentro de este periodo de estudio. Los **ordenadores personales** son cada vez más potentes y permiten una **edición** de vídeo con estándares y calidades muy altas. El **software** al que se tiene acceso durante este periodo además de ser cada vez más sencillo en el manejo proporciona acabados profesionales. Dentro de la edición, se destaca que hay un regreso de la cultura del **reciclaje** y la apropiación condicionada no sólo por el **software** que permite la remezcla sino a través del acceso que **Internet** permite a todo tipo de material y de archivos.

La tecnología determina las posibilidades del artista, las cámaras digitales posibilitan ciertas cosas que antes no había, la edición con ordenador facilita la tarea del artista. (Silvo, 2015, entrevista)



Fig. 162. Silvo, 2015

Aparte de estas 10 categorías y su interrelación con el resto, hay algunas que se podrían relacionar con la mayoría de las establecidas como la rapidez, la velocidad, ya que, por ejemplo, se utilizaba la velocidad de transmisión de archivos a través de Internet, pero también la velocidad con la que se ha podido trabajar durante los años en los que se centra el estudio: 2005-2015.

El almacenamiento ha sido un cambio muy importante a tener en cuenta ya que aparte de permitir **el intercambio de archivos** se han generado nuevas formas de trabajo, no sólo como consecuencia de la reducción de los espacios si no que el almacenamiento es rápido y no es imprescindible que sea físico sino que se puede alojar la información en servidores virtuales que permiten tanto subir como descargar los archivos cuando se necesiten desde cualquier sitio y trabajar en remoto.

La **convergencia tecnológica** entre dispositivos es otro cambio a tener en cuenta y permite que varios dispositivos converjan para trabajar de forma similar o complementándose entre sí ya que pueden compartir recursos e interactuar entre sí (*smartphones, tablets, ordenadores, etcétera*).

Durante los años comprendidos en el estudio se observa una aceptación de los **medios digitales** como estándar, se ha producido **una mejora tecnológica** a todos los niveles en el ámbito audiovisual y las TIC que ha tenido una repercusión a la hora de trabajar con el vídeo como soporte de creación artística.

Respecto a la creación, al tener siempre una cámara de vídeo en el teléfono esto le permite al artista captar vídeo en cualquier momento le proporciona **espontaneidad**, y no es necesario tener que desarrollar un plan de producción con diferentes dispositivos. La tecnología surgida durante el periodo de estudio **proporciona facilidad a la creación y ofrece diferentes posibilidades y se adapta a las necesidades del artista**.

Eugenia Balcells hace una interesante reflexión sobre lo ocurrido desde su experiencia y desde un punto de vista muy subjetivo respecto a la evolución de la producción en vídeo y explica que:

Todo el mundo tiene una *tablet* que hace vídeo, te lo auto-ilumina, no hace falta que hagas balance de blancos, nada, lo tienes directo, en la mano y en tiempo real. Una máquina fotográfica, chiquitita te va a dar una calidad muchísimo mayor que las cámaras nuestras o incluso los U-Matic, que eran inmensos y que tenían más memoria, teníamos que llevar el trípode (...) pero, a pesar de todo, lo hacíamos. Poder producir una imagen, a la velocidad de la luz de la electricidad, a tiempo real, sin límites, sin tener que editar, porque piensa que para las de 16mm tenías carretes de dos minutos y medio, para hacer fuga que es todo un tejido dentro de la cámara, que es una película mía del 79 utilice diez veces diez carretes de 2,5

para hacer la película que dura 25 minutos. Ahora la herramienta no tiene límite, es baratísima, la puedes enviar; otra cosa que es nueva es que la puedes enviar a cualquier parte del mundo, hablando de puentes, ¿nos sirve verdaderamente, necesariamente para evolucionar? Depende de para qué lo utilizemos, si tu usas el móvil, para decir estoy llegando, esta mañana he comido macarrones, ya estoy en la puerta (...) es una información más o menos útil pero muy prescindible, entonces ¿para qué usamos las herramientas?, la gran pregunta: ¿realmente las vamos a utilizar para ser más sabios, para hacer tejido de conocimiento humano? (...) Hemos de hablar con nuestras neuronas para que puedan estar al nivel de este baile, es que claro aquí es donde está el reto, no sólo en la capacidad de la cámara. (Balcells, 2015, entrevista)



Fig. 163. Cinta MiniDv

Desde su perspectiva personal y respecto a la evolución tecnológica, Bonet, apunta que:

Yo creo que empezó a principios de los noventa, que es cuando podías comprar las MiniDV por un precio asequible, los fabricantes de equipos decían que las MiniDV se habían lanzado al mercado de una manera un poco imprevista, precipitada, porque ofrecía un salto de los equipos analógicos a los que se podía acceder. Hoy DV nos parece como un estándar, una antigualla, pero en su momento supuso un salto muy grande. Luego el hecho de que tú puedas editar con un ordenador personal, a partir de aquí todo ha ido muy rápido, formatos, HD, cada vez más K, 2K, 4K y ahora se dice 10K (que, para el ojo humano es imposible de apreciar esa sobreabundancia de información). Luego, los ordenadores son cada vez más rápidos, más intuitivos, más sofisticados y, todo esto, es lo que ha acelerado la práctica, la producción de vídeo (...) A finales de los noventa nadie daba un duro por el vídeo, había otras cosas más atractivas, más novedosas: estaba el CD-ROM,

aunque ya es más anticuado que una cinta de vídeo analógica, la mayor parte de los que se hicieron en esa época son ilegibles actualmente, todo lo que era la web, en general, el paradigma de lo interactivo se quería que todo fuera interactivo y no lineal. De alguna manera el vídeo resucita gracias a esta facilidad que tienes de obtener unos medios e incluso puedes utilizar un teléfono móvil para obtener una imagen de más calidad que muchas cámaras de vídeo y todo eso de que el vídeo ha devenido después de muchos años, esos que decían que cualquiera podía hacer, el eslogan que circulaba en Estados Unidos en los grupos de televisión, de haz tu propia televisión y estas ideas de democratización de un medio que entonces y. hasta hace poco tiempo. era inaccesible. (Bonet, 2015, entrevista)

3. 5. 2. 2. 4. Grupo de concepto: Otros/ Aspectos negativos

Dentro del grupo **otros** se han incluido los aspectos negativos que los entrevistados han destacado respecto a los cambios que se han producido en la producción y que han tenido, según los entrevistados, algún tipo de repercusión en la creación de vídeo. Tras el análisis de las entrevistas se han observado los siguientes aspectos:

- 1) Imposición tecnológica
- 2) Nivel técnico malo
- 3) Poco apoyo institucional
- 4) Tecnología influye en el trabajo

Como primer aspecto negativo habría que mencionar la **imposición tecnológica** provocada por las tecnologías que van surgiendo, que desplazan a las anteriores y que han obligado a la mayoría de los artistas a dejar de utilizar las tecnologías anteriormente adoptadas para migrar hacia otro tipo de tecnologías nuevas e implementarlas dentro de su proceso de creación audiovisual.

Otro de los aspectos negativos que exponen los entrevistados es el **nivel técnico deficiente** que se aprecia en las producciones de videoarte en España que se han desarrollado durante el periodo en el que se centra la investigación. A pesar de la oferta técnica existente, algunos de los entrevistados observan que no se aplica o no se tienen los conocimientos técnicos necesarios para la creación audiovisual.

En el análisis se observa una queja generalizada de **falta de apoyo por parte de las instituciones** al videoarte, lo que provoca que haya una producción deficiente o que no se desarrolle este soporte como en otros países europeos donde el apoyo por parte de las instituciones es mayor.

Como inciso destacar que sí que se produjo un apoyo en España al videoarte equiparable al de otros países pero que por motivos económicos y/o políticos se dejó de hacer y como explicaba Amellier (2007):

En 1987-1988 se produce una inflexión en la evolución de ese “otro vídeo”, influida por una bajada del apoyo institucional, pero sobre todo por la emergencia de nuevos planteamientos que dejan entrever cierta capacidad autocrítica del sector. (Ameller, 2007, p. 202)

Josu Rekalde, artista y docente, utiliza el ejemplo de los formatos para ilustrar una situación de rechazo de las televisiones públicas al videoarte y su escaso apoyo:

Esta claro que en esta evolución desde los años ochenta hasta ahora, todo artista cuenta con un equipo más o menos estandarizado, ahora puedes colgarlo en Internet o puedes enseñarlo en un museo, eso es algo que no era posible, antes tenías que acceder a un formato como U-Matic² o media pulgada para colgarlo, incluso a veces las teles rechazaban los trabajos porque decían que no daban la calidad, porque el U-Matic no tenía mucha calidad y, en cambio ahora, incluso con tu móvil es transmisible. Ahí hay una evolución muy grande. Ahora puedes elegir. La excusa era la técnica, luego vinieron los *Vídeos de primera* que eran en formato casero pero encajaban todos, pero el videoarte no. Nos decían que no eran formatos emitibles y luego, en cambio, admitían VHS. (Rekalde, 2015, entrevista)

² Rekalde parece referirse U-Matic baja banda (LB), pues U-Matic alta banda (HB) era el formato que se utilizaba la televisión para los reportajes.



Fig. 164. Rekalde, 2015

El cuarto aspecto negativo tiene que ver también (se podría relacionar con el primero) ya que afirma que **la tecnología influye en el trabajo**, en la creación. Este factor tiene una connotación negativa y se interpreta como imposición y de cómo la tecnología puede determinar una producción por motivos de complejidad tecnológica o de presupuesto y la incapacidad de acceder a una determinada tecnología puede considerarse también como un factor negativo y determinante de la producción de videoarte.

3. 5. 2. 3. VARIABLE: Tecnología.

“Según el proyecto utilizo una tecnología u otra, no me caso con la tecnología”
(Colomer, 2015, entrevista).

3. 5. 2. 3. 1. Cuestión 3. 1: ¿Qué técnicas destacarías en la producción de videoarte en estos últimos 10 años?

Del total de respuestas de las entrevistas se extrajeron 28 técnicas o tecnologías que los entrevistados destacaron dentro del periodo en el que se centra el estudio, dentro de las cuales se incluyen tanto *software* de edición y postproducción como *hardware*.

Tecnologías dentro de la producción de videoarte 2005-2015

- | | |
|--------------------|-----------------------------------|
| 1. 3D | 15. Internet |
| 2. After Effects | 16. Microchips |
| 3. Arduino | 17. Móvil |
| 4. AVID | 18. Ópticas intercambiables |
| 5. Cámaras HD | 19. Ordenadores portátiles |
| 6. Controladores | 20. Postproducción en tiempo real |
| 7. Difusión | 21. Postproducción |
| 8. Distribución | 22. Premiere |
| 9. Dron | 23. Procesadores |
| 10. DSLR | 24. Réflex |
| 11. Edición | 25. Sensores |
| 12. Finalcut | 26. Software |
| 13. GoPro | 27. Tecnología de Almacenamiento |
| 14. Interactividad | 28. Vídeo digital |

La mayoría de los entrevistados coincidieron en las cámaras HD como uno de los hitos más importantes dentro de las tecnologías utilizadas en la producción de videoarte, seguido de las técnicas de postproducción, el *software*, la edición de vídeo y los ordenadores portátiles.

Muchos de los entrevistados destacaron el **software de edición y postproducción** incluso hablaron de la **postproducción en tiempo real** que proporcionan los equipos potentes. Los **ordenadores portátiles** fabricados entre 2015-2015 junto con los diferentes *software* que ofrece el mercado alcanzan estándares profesionales. Algunos de los entrevistados destacaron el **3D** sin determinar ningún fabricante específico pero sí nombraron **software** de edición y postproducción como **After Effects, AVID, Final Cut, Premiere** para la producción de **vídeo digital**, de lo que se podría extraer que los entrevistados no conocen otro tipo de software de postproducción.

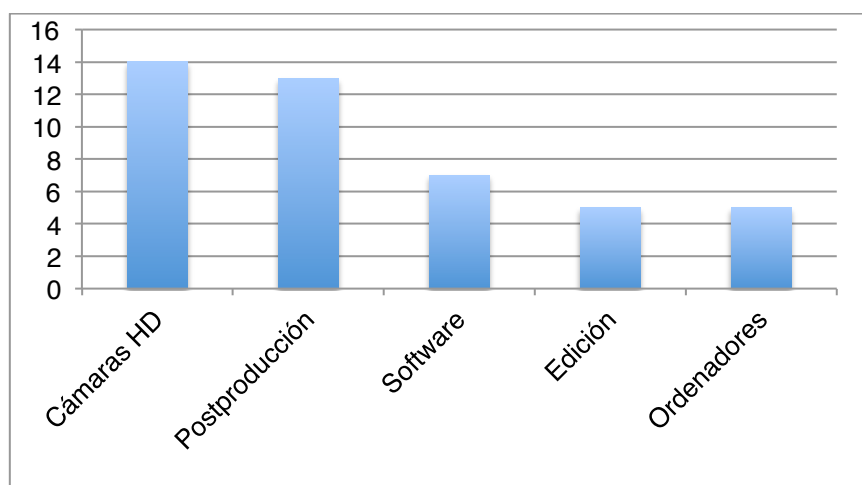


Fig. 165. Tecnologías dentro de la producción de videoarte 2005-2015. (Elaboración propia)

Hay que hacer una distinción entre el *software* y el *hardware* que se utiliza en la producción de videoarte monocanal y otro tipo de tecnologías utilizadas en otras producciones y de las que los participantes han hablado durante las entrevistas pero que no se utilizan realmente en la producción de vídeo monocanal. Son tecnologías más apropiadas para otro tipo de producciones en vídeo como, por ejemplo, el **vídeo**

interactivo en el que sí que tendría sentido hablar de otros tipos de software (**controladores**) y de hardware específico como **sensores**, **microchips**, memorias y **placas Arduino**³ (entre otros) que han sido mencionadas por algunos de los entrevistados pero que no son realmente utilizadas en la producción de videoarte monocal.

Varios de los entrevistados insistieron (de nuevo) al responder a esta cuestión sobre la tecnología utilizada en videoarte monocal, en destacar las **tecnologías de almacenamiento** que les permite a través de **Internet** una mejora considerable respecto a **distribución** de las piezas (que fue comentada y desarrollada en el apartado anterior) pero no llegaron a concretar qué tecnologías de almacenamiento observan como claves y al referirse a los discos duros no especificaron, por ejemplo, los dispositivos de estado sólido o SSD (acrónimo inglés de *Solid-State Drive*) que han aumentado la velocidad de lectura y grabación de archivos a velocidades elevadas. Los SSD suponen un cambio en el almacenamiento y en rendimiento de los ordenadores y son muy populares a partir del año 2010.

Los entrevistados también se refirieron a diferentes tipos de **cámaras: HD, Réflex, DSRL, GoPro** (que se detallarán a continuación) y dispositivos como los **drones**, que aún no se les podría considerar como una herramienta en la producción de videoarte, ya que no se observa un uso de estos dispositivos de una forma generalizada y/o representativa dentro del videoarte.

³ Hardware libre muy extendido para desarrollar proyectos interactivos mediante el uso de actuadores y sensores.

Albert Merino desde su experiencia como artista audiovisual explica que:

La popularización de las cámaras y del *software* Final Cut, Avid, Premiere se han estandarizado. El formato digital antes era muy sucio, poco nítido, ahora eso ha desaparecido y se puede obtener un alto grado de detalle. El *software* crea imagen de cero de la imaginación, no estamos limitados sólo a lo que veo a través de la cámara y puedo transformarlo. El software ha transformado los horizontes, pero hay artistas a los que les interesa y a otros no. (Merino, 2015, entrevista)



Fig. 166. Merino, 2015

Jiménez destaca como un cambio tecnológico clave el **software de postproducción** y cómo la **edición de vídeo** y el acceso a **Internet** han cambiado el paradigma audiovisual contemporáneo, tanto por el intercambio de archivos como el de conocimiento entre usuarios:

El cambio está en la postproducción, el acceso al software de efectos especiales o acceso a programas de edición de calidad. Cada vez hay más gente que te enseña a utilizarlo *online*. Creo que es clave y, en ese punto de postproducción está para nosotros, uno de los ámbitos que más nos ha interesado que es el tema de las remezclas y, claro, ves un vídeo de *found footage* o un primer Muntadas o un primer trabajo de acopio de materiales de Val del Omar y las técnicas son similares, pero la

precisión que a día de hoy se puede hacer en manipulación de imagen es brutal e irá a más. En cuanto a producción, si la entendemos como ese espacio de creación con multitud de capacidades y referencias, tal que a día de hoy, la difusión es una especie de doble juego ya que todo el material está accesible (porque tiene que estar accesible) pero también genera que tengas múltiples referencias a la hora de producir una obra. Esa capacidad archivera (que muchos ponemos en valor y mostramos y que no lo escondemos) afecta a la hora de hacer un vídeo. Antes había una mayor inocencia porque no sabías que lo estaban haciendo en otro sitio pero ahora puedes ver que hay múltiples referencias. (Jiménez, 2015, entrevista)



Fig. 167. Jiménez, 2015

Gutiérrez Cru explica cómo la tecnología influye en los procesos creativos y cómo un cambio de tecnología o formato puede transformar la forma de trabajar de los artistas:

Se ha cerrado una estética debido a la nuevas tecnologías: el formato 16:9 nos ha marcado la forma de trabajar, hay una estética televisiva antes el formato 4/3 del vídeo lo separaba del cine. Ahora con el 16:9, el vídeo se proyecta en un plasma que se aloja en una pared y antes el vídeo se reproducía en monitores que se podían rodear, había un volumen. Hay un cambio (aparte del HD) con el tema de los **móviles** en vertical que ha provocado que, hoy en día, también se trabaje en vertical; por lo que se podría decir que también se ha cambiado la manera de ver. Ahora hay un predominio del monocanal y en los festivales se presentan el 95 por ciento piezas monocanales. La tecnología nos da la manera de ver y la forma de interactuar con la

propia pieza. Esa idea de no poder rodearla se ha convertido en un objeto plano. La tecnología ya no a través del ordenador, sino de la propia cámara, que permite distorsionar la imagen que queremos grabar. La tecnología ha cambiado la variación espacial, el formato y la manera de ver. (Gutiérrez Cru, 2015, entrevista)



Fig. 168. Gutiérrez Cru, 2015

Poyo afirma que la tecnología puede llegar a cambiar conductas y estéticas, pero que también conviven entre sí las diferentes tecnologías:

La tecnología crea una conducta, está amoldándose, nos conduce en la manera en la que nos comportamos a nivel social e individual. La incorporación de la tecnología nos permite acceder a propuestas más individuales y colectivas. La imagen sintética y la hiperrealista las llevamos al mismo nivel y no se puede comparar una cosa con otra; son una forma de entender las cosas para la que no hay una definición estricta ya que ambas están al mismo nivel. El HD funciona y la baja definición también, el grano que tiene, otra química frente a la hiper realidad: son texturas de la propia imagen que añaden un valor, pero que en otros casos se lo puede restar. (Poyo, 2015, entrevista)

Montalvo destaca algunas consecuencias directas que se han producido como consecuencia del abaratamiento de los recursos y de la popularización de la tecnología:

Ahora los tiempos han abaratado muchísimo el precio. Hay un exceso de grabación y esto es uno de los mayores problemas ya que se graban demasiadas cosas y se distribuyen demasiadas cosas, en un sentido artístico. (Montalvo, 2015, entrevista)

Francisco Brives, artista y codirector del museo La Neomudéjar, tiene una doble visión respecto a la tecnología:

No creo que la tecnología esté favoreciendo una mayor calidad de creativos dentro del espectro del vídeo; creo que hay mucha gente haciendo cosas, muchos de esos nombres no los recordaremos. No es tan importante el formato, la tecnología para aprender qué es lo que quieren contar, transmitir, crear desde otro lugar...mirar desde otro espacio y trascender. (Brives, 2015, entrevista)

3. 5. 2. 3. 2. Cuestión 3. 2: ¿Cómo ves el uso de las cámaras DSLR? ¿Qué aportan? ¿qué otros tipo de cámaras destacarías?

Las cámaras réflex digitales, también llamadas **DSLR** (**D**igital-**S**LR, con SLR del inglés *Single lens reflex*), son un tipo de **cámara** fotográfica del tipo réflex de único objetivo (SLR), cuyo soporte de almacenamiento de la imagen capturada es un sensor electrónico, en lugar de la película de 35 mm empleada en la fotografía (véase Fig. 169).

La cámaras réflex digitales de alta definición (HDSLR), es decir, aquellas que además de sacar fotografías permiten grabar vídeo en alta definición, están pensadas para fotógrafos. Se trata primordialmente de cámaras fotográficas, pero miles de fotógrafos que utilizan cámaras réflex digitales (DSLR) las utilizan como cámaras cinematográficas (Lancaster, 2012, p. 22).

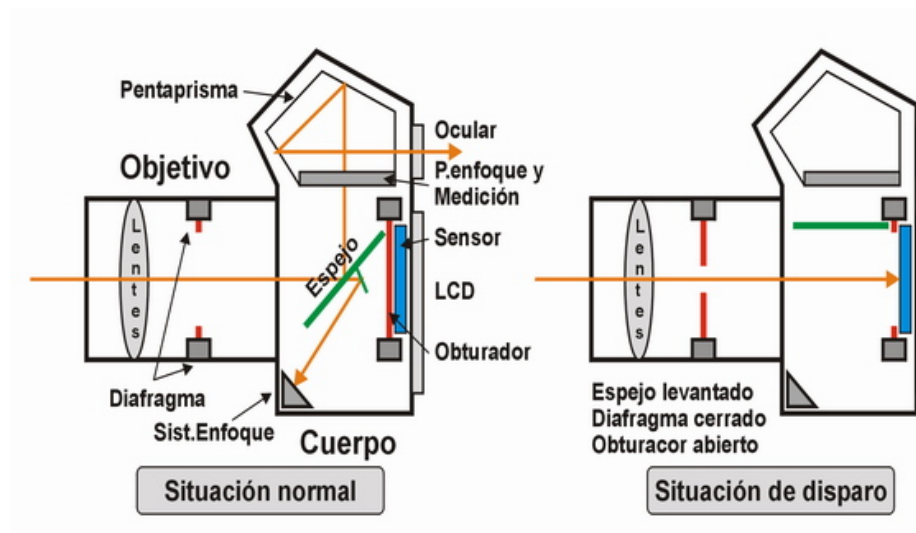


Fig. 169. Partes de una cámara DSRL

Tras el análisis de las entrevistas se han extraído 27 categorías o características (véase Fig. 170) sobre las ventajas que las cámaras DSLR aportan al trabajar con ellas en la producción de videoarte. Fueron 7 las ventajas que más se destacaron y que, a continuación se representan por orden descendente, respecto al número de veces que fueron mencionadas (véase Fig. 170):

Alta calidad, portabilidad, manejo, resolución, libertad, nitidez y objetivos intercambiables.

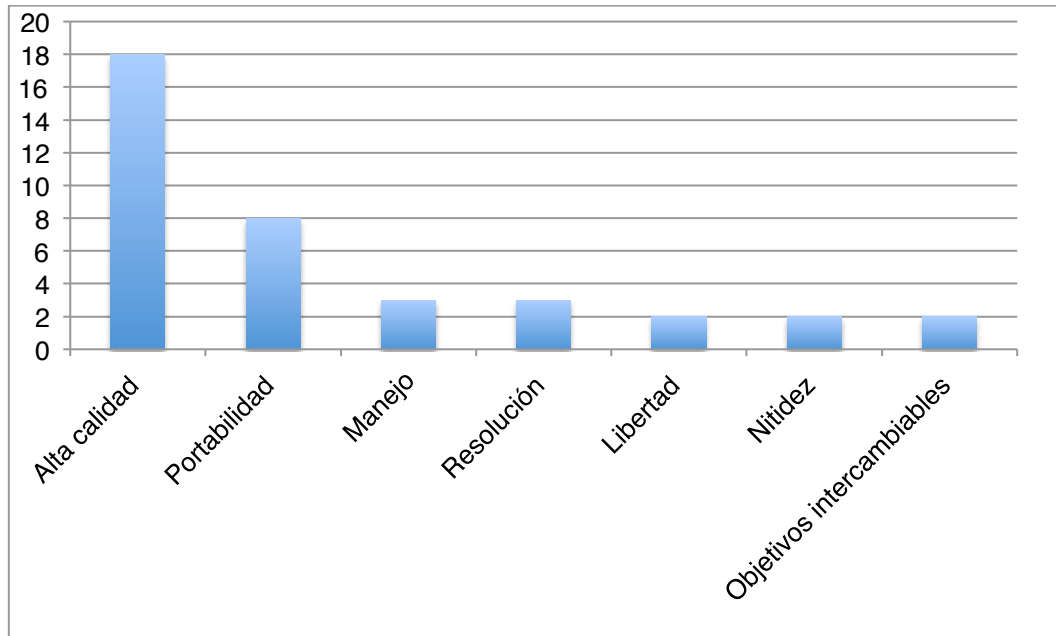


Fig. 170. Aportaciones de las cámaras DSRL al videoarte (1). (Producción propia)



Fig. 171. Cámara DSLR Canon 5D

3. 5. 2. 3. 3. Categorías (o ventajas) que aportan las cámaras DSLR al videoarte como dispositivo de trabajo en creación audiovisual

Algunas de las características que más destacan los entrevistados (**alta calidad, portabilidad, manejo, resolución, libertad, nitidez y objetivos intercambiables**) pueden extrapolarse como comunes en la mayoría de las tecnologías de la imagen que han ido surgiendo en los años en los que se centra el estudio (*hardware y software*). que **Alta calidad, portabilidad, manejo, resolución, libertad, nitidez** son cualidades que se podrían encontrar en otros dispositivos (no sólo en las cámaras DSRL) pero son características que la definen y que han supuesto un cambio sustancial en la producción de videoarte, a pesar de la complejidad que supone trabajar con ella y de los conocimientos técnicos que precisa, los estándares de calidad que se consiguen a través de este tipo de dispositivos son muy elevados.

La cámaras DSRL se han convertido en dispositivos a los que es relativamente fácil acercarse ya sea a través de compra, alquiler, préstamo, etcétera. Esto les ha convertido en un instrumento de trabajo **accesible**. Por otro lado, son **asequibles** ya que en el mercado se pueden encontrar diferentes modelos que ofrecen **calidades altas** y a precios moderados, si se comparan con el resto de cámaras profesionales.

Como características (o ventajas) también se ha destacado de este tipo de cámaras la **agilidad** que proporcionan, adjetivo y característica que podríamos conectar directamente con su tamaño, ya que en la mayoría de las veces es bastante reducido si las comparamos con otras cámaras de vídeo convencionales y, aún más, con las profesionales (salvo algunas excepciones). Las DSRL son dispositivos **ligeros**, que permiten la **movilidad**, ofrecen **comodidad**, proporcionan **portabilidad** dado su **tamaño**. Además todas estas ventajas que ofrecen este tipo de cámaras se traducen en **libertad** para el artista, respecto a los requerimientos técnicos que eran necesarios en periodos anteriores a la aparición de las DSRL. Por último, también cabría destacar la **independencia** respecto a equipos técnicos que permite al artista trabajar de una forma autónoma.

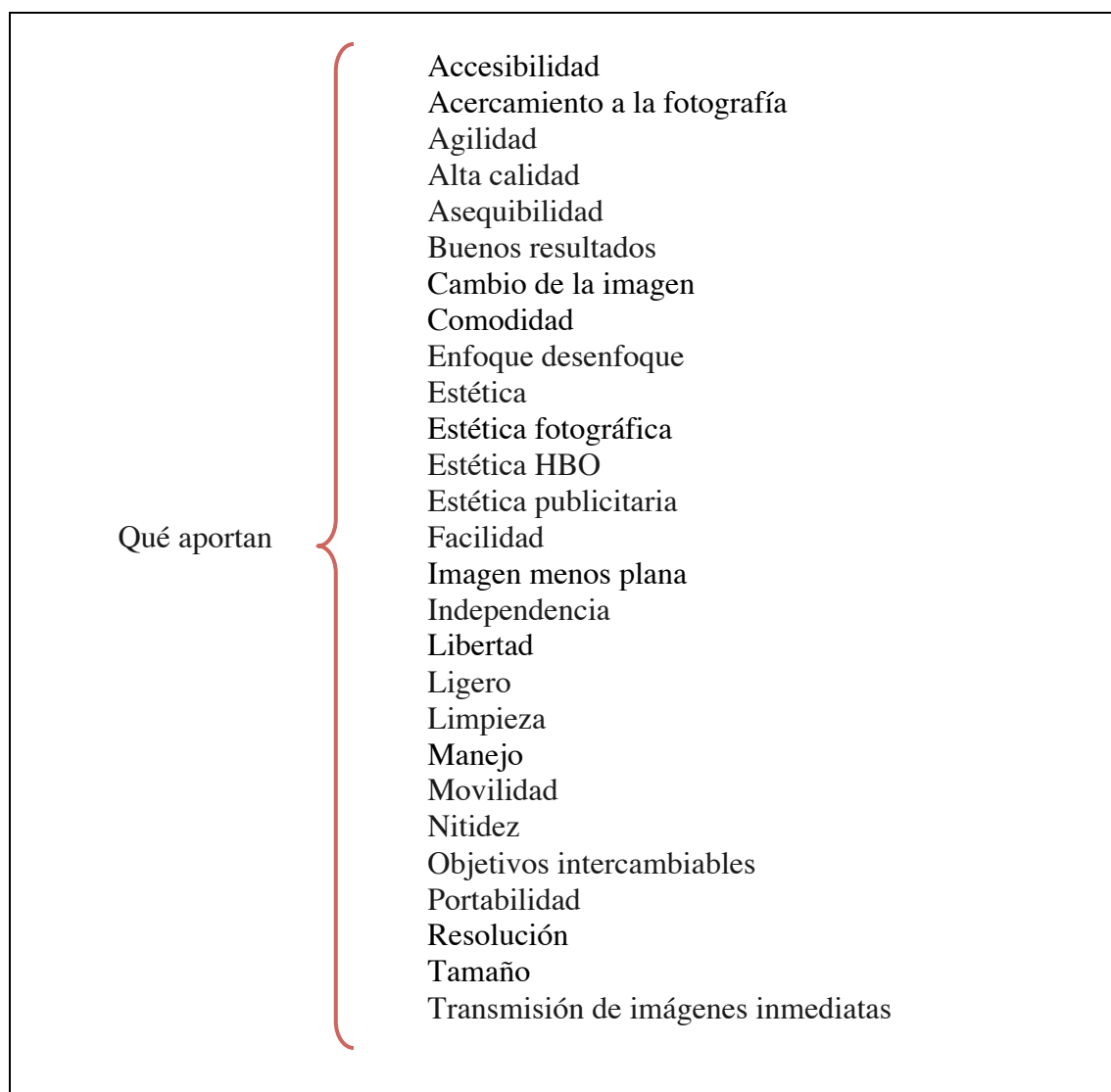


Fig. 172. Aportaciones de las cámaras DSRL al videoarte (2). (Elaboración propia)

Otra característica importante sería la **facilidad**, pero sería más correcto hablar de acceso que de **manejo**, porque aunque se haya destacado esta característica no es precisamente algo que pueda definir de forma positiva el uso de las DSRL, ya que se necesitan conocimientos técnicos y fotográficos para conseguir los buenos resultados que permiten este tipo de máquinas y un uso en el modo automático nunca podrá conseguir proporcionar los estándares de calidad deseados. Por lo que el manejo es complicado y se acentúa en la grabación de planos en movimiento o en grabaciones que sólo permiten una única toma (*performances, happenings, etcétera*).

Respecto a los resultados obtenidos por este tipos de dispositivos digitales los entrevistados han destacado la posibilidad de obtener unos **buenos resultados**, la **limpieza** que proporciona la imagen grabada con estos dispositivos, la **nitidez**, que no se obtenía al principio cuando salieron las primeras videocámaras digitales al mercado (como comentaba Merino (2015)) y la alta resolución acorde con los estándares HD. Por otro lado, estas cámaras permiten el uso de **objetivos intercambiables** según las necesidades creativas del artista: luminosidad e incluso determinadas cualidades estéticas o calidades finales que proporcionan determinados objetivos comercializados por determinadas marcas comerciales. Además, a través de adaptadores permiten el uso de objetivos diferentes a la marca del cuerpo de cámara utilizado, lo que es un factor estético a tener en cuenta según las preferencias, necesidades o según los resultados perseguidos por el artista. También estas cámaras permiten **la transmisión de las imágenes** grabadas de una forma cómoda e **inmediata**, permitiendo su copia, almacenamiento y transmisión tanto en dispositivos físicos (discos duros, tarjetas de memoria) como en plataformas *online*.



Fig. 173. Objetivos intercambiables para cámaras DSRL

Desde el punto de vista de la utilización de estas cámaras, los entrevistados han destacado características estéticas principalmente y nombran como características que se puede identificar una **estética** determinada y asociarla a la producción de imágenes en movimiento a través de estos dispositivos, incluso se llega a afirmar que hay una **acercamiento a la fotografía**, lo cual tiene sentido al ser imágenes en movimiento generadas por una cámara que está diseñada para producir imágenes fijas y además por

el uso de **objetivos intercambiables** que le permiten un **enfoco y desenfoque** que las videocámaras de ópticas fijas no eran capaces de producir.

Jiménez destaca las características de las cámaras DSLR y explica que:

Aportan una cosa que me parece interesante, que no se si está totalmente explotada, que es el **acercamiento a la fotografía**, es decir el vídeo en su origen es una ruptura con la imagen foto, por una cuestión de calidad, las cámaras actuales están acercando la fotografía. (Jiménez, 2015, entrevista)

Gutiérrez Cru, desde su experiencia como usuario de las cámaras DSRL apunta que:

Las cámaras DSRL permiten trabajar con **objetivos intercambiables** lo permite al videoarte el **desenfoco**, el fuera de campo, que era propio del cine, por lo que las DSRL han introducido el desenfoque en el videoarte a través de los objetivos y también el cambio de punto de vista, como por ejemplo la simulación de la visión en maquetas, se distorsiona la imagen desde la cámara sin postproducción. (Gutiérrez Cru, 2015, entrevista)

Este uso de las cámaras DSLR y de determinadas lentes podría estar provocando un **cambio de imagen** dentro de la imagen en movimiento, con un consiguiente **acercamiento a la fotografía**, por lo que se podrían estar generando **estéticas fotográficas**, con una **imagen menos plana** que la que proporciona el vídeo convencional. Pero en algunos casos entrevistados expresan que se está produciendo un alejamiento de una estética más artística hacia otros tipos de estéticas más comerciales, como por ejemplo **la publicidad**:

La gente que trabaja en vídeo despreciaba el cine. Las cámaras de vídeo de hoy ofrecen calidades cinematográficas. Se produce una uniformización del tipo de la imagen. Por ejemplo, la 5D ofrece una imagen publicitaria y hay que pensar qué tipos de imagen produce y a qué mundo se está acercando. (Colomer, 2015, entrevista)

También se mencionaron otros tipos de acercamientos estéticos e incluso se llegó a definir como una **estética HBO**⁴ como explicó Congost en la entrevista: “Las DSRL son más asequibles y consiguen un resultado muy bueno, mucha calidad, aunque la calidad

⁴ HBO: Home Box Office, uno de los canales de televisión por cable y satélite más conocidos de Estados Unidos que destaca por el cuidado especial de sus producciones.

no es la deseada siempre, pero me da agilidad, estética HBO, nitidez, para jugar con eso, estética publicitaria” (Congost, 2015, entrevista). Este tipo de estéticas en algunos casos crean rechazo por no tratarse de formatos propiamente artísticos, pero en el caso de Congost, por el contrario, el artista utiliza esa estética, la refuerza y la asume como un sello de identidad, y como un elemento expresivo que se hace definitorio de su producción audiovisual.



Fig. 174. Congost, 2015

Congost reconoce haber sido usuario de una cámara DSLR (el especifica que utilizó la cámara Canon EOS-5D⁵) para algunos de sus proyectos por la calidad (tiene un sensor *full frame*⁶) y la estética que ofrece a las producciones y comenta que: “Con la 5D grabé dos episodios de *Bad Painting Series*, lo cual tenía lógica (bajo presupuesto pero buscando un acabado muy televisivo en HD) y también *Paradigm*, que hubiera merecido un formato superior” (Congost, 2015).

⁵ Canon EOS-5D es una cámara DSRL comercializada en 2005 y se le puede considerar como la cámara *full frame* pionera con un precio relativamente accesible pero de resultados profesionales.

⁶ Sensor *full-frame* o sensor de fotograma completo: el tamaño del fotograma tiene un tamaño que equivale al 35mm utilizado en las cámaras clásicas.



Fig. 175. Congost. *The spin off Bad painting series*, 2010

3. 5. 2. 3. 4. Aportaciones negativas de las DSRL

Tras el análisis de las respuestas sobre las aportaciones de las cámaras DSLR al videoarte se han extraído del total de respuestas analizadas, como conclusión, algunos factores negativos respecto al uso de estas cámaras. Cabe recordar que, como indicaba Lancaster (2012), son cámaras diseñadas para su uso en fotografía pero por la calidad y la estética que ofrecen se ha popularizado su utilización en vídeo y se han convertido en unas cámaras muy utilizadas por los profesionales de los medios audiovisuales y los videoartistas.

Además de destacar que ofrecen un **manejo complicado**, los entrevistados han destacado algunas peculiaridades y factores negativos que se encuentran en la utilización de este tipo de cámaras (véase Fig. 176).

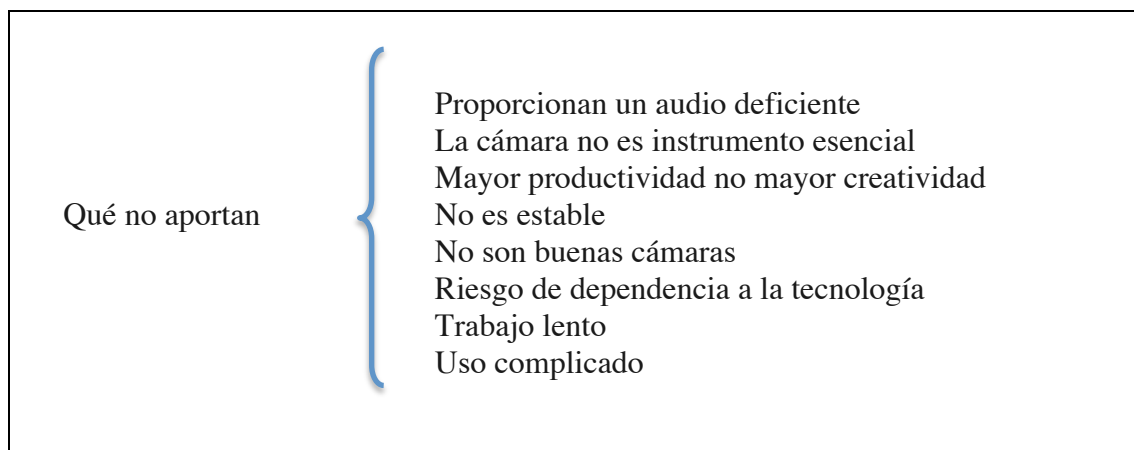


Fig. 176. Aportaciones negativas de las cámaras DSLR. (Elaboración propia)

A pesar de que algunos de los entrevistados apuntaron que **la cámara no es instrumento esencial** para la creación de videoarte, hay que tener en cuenta que es una parte importante para la producción de imágenes en movimiento a menos que la producción de la pieza sea apropiacionista (desarrollada con material audiovisual no generado por el artista). La elección de una cámara DSLR es libre por parte de los artistas y aunque algunos de los entrevistados mostraron su rechazo a la tecnología y mencionaron **el riesgo de dependencia a las tecnologías** que van surgiendo, no se puede considerar a la tecnología como un factor negativo sino más bien como un instrumento que facilita y permite la creación.

Los aspectos negativos que los entrevistados expresaron respecto a la utilización de estas cámaras en la producción de videoarte fueron los siguientes:

-Audio deficiente: estas cámaras no destacan por su sonido, no tiene un micrófono de entrada de sonido de calidad y muchas de ellas graban el sonido de los motores internos, con lo que el sonido de este tipo de cámaras no es el apropiado. Pero se pueden conectar una gran variedad de micrófonos externos y también grabadoras de sonido externas.

-Mayor productividad no mayor creatividad: El uso de una cámara de vídeo no tiene por qué tener implícito un uso creativo, no son dispositivos para la creación artística

sino para la producción audiovisual, que sea un uso creativo o no depende del artista no de la máquina en sí.

-No es estable: Depende del uso que se realice con estos dispositivos, del modelo y de la marca que se utilice, pero no se puede afirmar que no sean dispositivos estables. Se podría llegar a afirmar que son difíciles de utilizar y un mal uso puede implicar inestabilidad dentro del proyecto.

-No son buenas cámaras: esta afirmación tampoco tiene mucho sentido, sería más correcto un “no me gustan” o “no me sirven para mi proyecto”, pero no se puede considerar como un aspecto negativo ni que sea aplicable de una forma generalizada a las cámaras DSRL.

-Trabajo lento: parece contradictorio hablar de trabajo lento cuando estas cámaras proporcionan rapidez e independencia (como se ha explicado en las categorías anteriores) y se podría conectar este factor con un mal uso o desconocimiento del funcionamiento de este tipo de cámaras.

-Uso complicado: Este factor sí que define a las cámaras DSRL, ya que al tratarse de máquinas fotográficas precisan de conocimientos fotográficos y de cómo operarla. Además al ser una máquina de fotos necesita una serie de complementos para su uso profesional (*leds* de iluminación, grabadora de sonido, micrófonos externos, monitor de campo, etcétera).

Irarzo explicó durante su entrevista los pros y contras de trabajar con cámaras DSLR y comentaba:

Las cámaras DSLR no son buenas cámaras de vídeo, no tienen *zoom* con servo, no son prácticas, no tienen buen sonido, la ergonomía es fatal para grabar vídeo, son incómodas (...) pero la imagen me encanta y tienen un buen rango dinámico. Pero están pensadas para grabar desde un punto fijo. La estética se ve, son planos súper fijos en los que no se mueve nada, la profundidad de campo se ve. La imágenes son bonitas. El uso de las DSRL viene de los cortometrajes porque quieren conseguir efectos de cine y estas cámaras dan un rango dinámico que se acerca al cine. Los cineastas se han pasado al digital. No aporta nada, sólo estética. Hay que sacrificar muchas cosas a cambio. (Irarzo, 2015, entrevista)



Fig. 177. Irarzo, 2015

3. 5. 2. 3. 5. ¿Qué otro tipo de cámaras destacarías en la producción de videoarte?

Los entrevistados al hablar de otro tipo de cámaras, en la mayoría de los casos, mencionaron marcas y modelos comerciales y, en algunos casos, hablaron de un tipo de cámara en concreto (véase Fig. 181). A continuación se detallan las cámaras más nombradas por los participantes en la investigación que van desde las profesionales a las *amateur*, pasando por los teléfonos móviles.

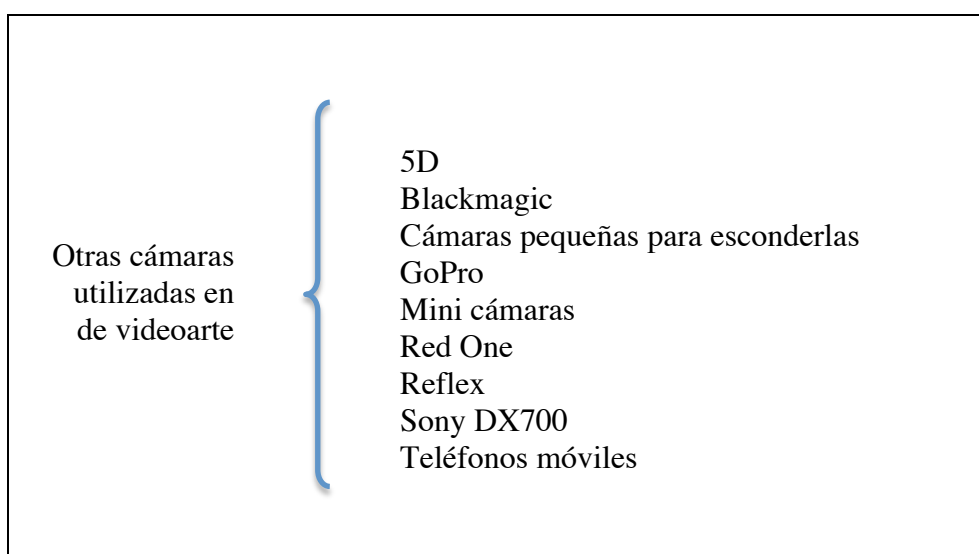


Fig. 178. Otros tipos de cámaras utilizadas en videoarte. (Elaboración propia)

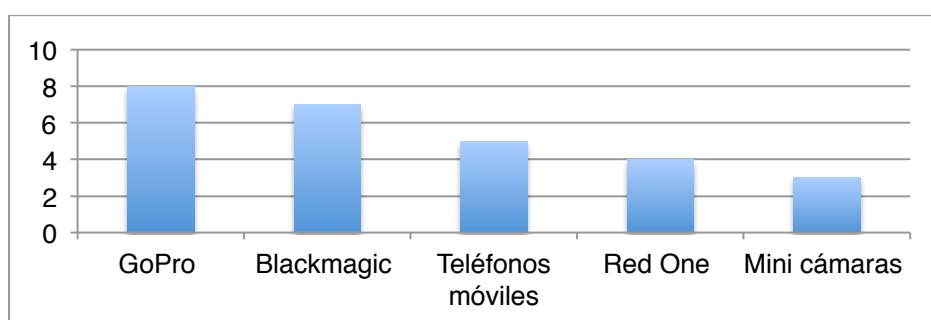


Fig. 179. Gráfico. Otros tipos de cámaras utilizadas en videoarte. (Elaboración propia)

La mayoría de entrevistados hablaron de la cámara deportiva GoPro⁷, aunque en muy pocos casos admitieron utilizarla: “GoPro te permite planos imposibles hace mucho tiempo o que costaría mucho dinero hacerlo, ahora lo haces en un momento con un palo *selfie*, en ese ámbito sí que me parece interesante” (Jiménez, 2016, entrevista).



Fig. 180. Cámara deportiva GoPro.

La siguiente cámara más mencionada fue Blackmagic⁸ una cámara de vídeo profesional (véase Fig. 180) y ocurrió lo mismo que con la anterior, muy pocos admitieron utilizarla y tampoco proporcionaron información relevante sobre la cámara en sí. “Blackmagic son cámaras de vídeo con buenas ópticas. Lo que hace falta son buenas cámaras con buen sonido, buenas ópticas, que enfoquen rápido” (Irarzo, 2016, entrevista)

⁷ Cámaras compactas, ligeras y que pueden colocarse en vehículos, manillares de bicicletas y motocicletas, cascos, etcétera. Ofrecen la posibilidad de hacer fotografía o grabar vídeo en alta definición a través en formato, 4:3, 16:9 o en gran angular y se les puede acoplar una carcasa estanca para hacerlas sumergibles en el agua.

⁸ Cámaras cinematográficas digitales de pequeñas dimensiones que permite grabar cada fotograma con un rango dinámico amplio que permite obtener tonos claros más brillantes y mayor definición en las sombras. Blackmagic permite grabar archivos en formato RAW y ProRes.



Fig. 180. Cámara Blackmagic.

Como tercera categoría se encontrarían los teléfonos móviles, que destacaron como cámaras utilizadas, pero tampoco se proporcionaron demasiados datos de su utilización.

La siguiente cámara más mencionada fue Red One⁹ (véase Fig. 181). Se trata de una cámara profesional utilizada principalmente para cine y producciones audiovisuales cuidadas que exigen unos estándares de calidad elevados. De esta cámara tampoco se proporcionaron detalles ni usos específicos, tan sólo se llegó a nombrar por algunos entrevistados.

Se mencionaron también cámaras pequeñas, pero tampoco se proporcionaron datos, sino de que había una **tendencia a la miniaturización de las cámaras** y a proporcionales unos usos determinados: grabar determinados eventos y momentos en los que es necesario esconder las cámaras.

Jiménez explicaba que “la miniaturización sí que es importante, porque ahora puedes tener una cámara en un bolígrafo y también son mucho más accesibles, en trabajo de *performance*, *videoperformance*, ...” (Jiménez, 2015, entrevista).

⁹ Nombre comercial dado por la empresa Red Digital Cinema Camera Company a la primera cámara capaz de grabar en resolución 4K digital (resolución de pantalla que tiene cerca de 4000 píxeles de resolución horizontal).



Fig. 181. Red One.

También se mencionaron la Sony DX700 (porque ha sido utilizada por determinados artistas pero que no destaca especialmente por sus características técnicas ni tiene una repercusión especial dentro de la creación de videoarte) y la Canon 5D. De estas dos hay que tener en cuenta que la 5D es una DSLR, con lo que no se puede incluir dentro de esta categoría aunque fue mencionada varias veces. También se mencionó a las cámaras réflex que graban vídeo, cuando es lo mismo que decir DSLR, por lo que los entrevistados se estaban refiriendo a las cámaras DSRL, quizás, sin saberlo.

3. 5. 2. 3. 6. Cuestión 3. 3: ¿Crees que las tecnologías que han surgido entre 2005-2015 han permitido que se desarrollen nuevas formas expresivas y narrativas? ¿En caso afirmativo podrías enumerar o poner algún ejemplo?

El objetivo de las dos siguientes cuestiones era el de encontrar respuestas e identificar nuevas formas de expresión o si se han producido nuevas narrativas durante el periodo en el que se centra la investigación. Observar si todos los cambios tecnológicos han permitido que se desarrollen otras formas de creación propiciados por los nuevos hábitos y rutinas que las tecnologías que han surgido (durante el periodo de estudio) y al permitir a los artistas desde, por ejemplo, trabajar en remoto, utilizar un equipo ligero, aumentar la calidad de sus proyectos, el uso de nuevos formatos, entre otros cambios, han contribuido a que el paradigma creativo y estético haya sido afectado y/o se pueda enriquecer o no. Tras el análisis de los datos extraídos de las respuestas de las 36 entrevistas se han obtenido los siguientes resultados (véase tabla 8 y/o Fig. 182).

Tabla 8.
Tecnología desarrolla nuevas formas expresivas.

La tecnología desarrolla nuevas formas expresivas y narrativas		
SÍ	12	33%
NO	6	17%
NSNC	18	50%

Nota: Elaboración propia

En los resultados obtenidos se observa que la mitad de la muestra respondieron no sabe/no contesta y sólo un 33% contestaron de forma afirmativa y un 17% negaron la posibilidad de que la tecnología que ha podido surgir durante los años de estudio haya contribuido al desarrollo de nuevas formas expresivas o narrativas.

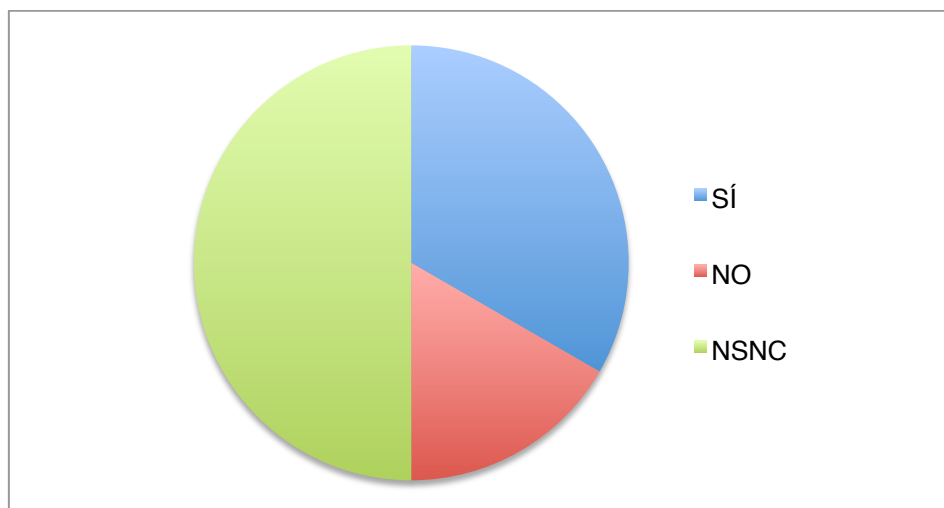


Fig. 182. La tecnología desarrolla nuevas formas expresivas y narrativas. (Elaboración propia)

3.5.2.3.7. ¿En caso afirmativo podrías enumerar, poner algún ejemplo?

De las respuestas respuestas afirmativas (33%) se extrajeron 29 tendencias o categorías que los entrevistados destacaron y que podrían ser como consecuencia de la influencia y/o la utilización de la tecnología en el desarrollo del proceso creativo y de la producción de videoarte y fueron las siguientes:

La tecnología desarrolla nuevas narrativas. Categorías:

- | | |
|-----------------------------------|---------------------------------------|
| 1) Acercamiento estética del cine | 11) Facilidad de uso |
| 2) Apropiaciones | 12) <i>Found footage</i> |
| 3) Avanzan el proceso artístico | 13) Grabación vertical |
| 4) Baja tecnología como expresión | 14) Homenajes |
| 5) Cambia formas de ver | 15) Imposición de 16:9 |
| 6) Críticos | 16) Manipulación imagen a tiempo real |
| 7) Denuncia | 17) Narrativa amateur |
| 8) Discurso personal | 18) Nuevas formas estéticas |
| 9) Estándares próximos al cine | 19) Políticos |
| 10) Estética | |

- | | |
|---|--------------------------------------|
| 20) Postproducción condicional al resultado | 24) Remezclas |
| 21) Procesamiento de imágenes | 25) Resolución como recurso estético |
| 22) Recursos videográficos | 26) Rompen limitaciones |
| 23) Reinterpretaciones | 27) Sampleo |
| | 28) Vídeo <i>skater</i> |

Tras el análisis del total de las respuestas se ha observado una mayoría de respuestas que coinciden en afirmar que se ha producido un **acercamiento a la estética del cine**. Sin embargo, se trata de un acercamiento a una estética a consecuencia de una determinada tecnología que no tiene por qué implicar que surja una narrativa nueva sino que se han alcanzado unos estándares de calidad determinados (**estándares próximos al cine**). Por lo que sería muy difícil determinar si el vídeo se acerca al cine o viceversa.

Como segunda categoría más nombrada por los entrevistados que afirman que sí se han producido **nuevas formas estéticas**, destaca el **apropiacionismo**. Sin embargo, independientemente de cómo se pueda definir este tipo de práctica (*found footage*, el **sampleo**, **remezcla**, etcétera) no se puede considerar como una nueva forma narrativa, pero sí tiene sentido afirmar que la accesibilidad a material audiovisual (**recursos videográficos**) que ha permitido Internet podría haber aumentado la producción de videoarte a través de esta forma de creación.

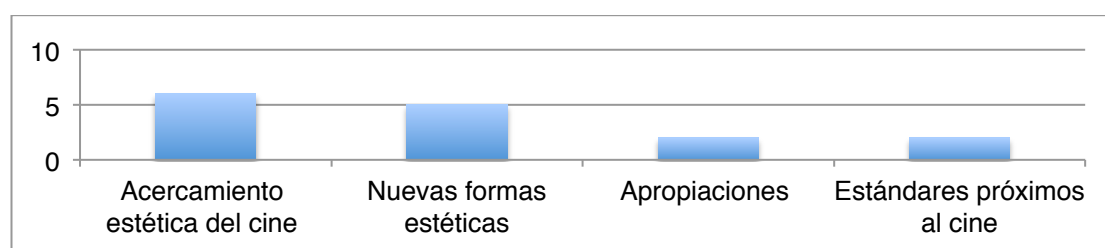


Fig. 183. Gráfico. Tecnología permite el desarrollo de nuevas narrativas/tendencias (Elaboración propia)

Costa sí que afirma que se ha podido apreciar una influencia en la creación por parte de la tecnología y poniendo como ejemplo el **apropiacionismo** comentaba que:

La narrativa cambió a partir de, creo que sí, que el hecho de la técnica, *found footage* que ha tenido tanto éxito, ha habido tantos casos en los noventa, en los dos mil, un montón de casos de vídeos de este tipo, desde que existe Internet, ha dejado de ser un poco la actitud artística, de quiero pillar y apropiarme de esto, como está todo en Internet, hay tantos millones de imágenes puedes coger lo que quieras y el *sampleo* y el **apropiacionismo** ha provocado uno de los cambios podemos decir en la narrativa, en el sentido de que se usa mucho más y no tanto en el sentido que se usaba cuando el **apropiacionismo** tenía un sentido más estético, de actitud. (Costa, 2015, entrevista)

Poyo más que de nuevas narrativas prefiere explicar que la tecnología te permite independencia en los proyectos pero no podría afirmar que se hayan producido nuevas narrativas o tendencias: “Las nueva tecnologías están haciendo posible el háztelo tu mismo la **apropiación** el corta y pega, pero son cosas que siempre se han hecho” (Poyo, 2015, entrevista).

La categoría que afirma que la **tecnología cambia formas de ver**, no es demasiado concreta y podría tacharse de ser muy abstracta ya que “la forma de ver” depende del punto de vista del artista y de la utilización de los recursos tecnológicos de los que disponga y afirmar que las creaciones sean más **críticas**, de **denuncia** o **discursos personales o políticos** tampoco son algo que surja a raíz de la tecnología sino que son temáticas y formas de trabajar que se han repetido desde el nacimiento y durante toda la historia del videoarte (como se muestra en el marco teórico). Si esta categoría se interpreta como estéticas, tipos de planos o formas de manipular la imagen podría ser, pero los entrevistados no dejaron muy claro ni dieron demasiados detalles sobre a qué se referían.

Rodríguez, a pesar de rechazar las categorías y géneros, explicó que sí se han producido una serie de cambios narrativos que podrían ser consecuencia de la tecnología y las sitúa entre un sector más joven y *amateur* y se produce una serie de vídeos que no tendrían por qué ser directamente videoarte sino que podría estar relacionado con otro tipo de producciones en vídeo:

Aunque estoy intentado escapar de géneros y de estilos no quisiera caer en eso, pero sí que lo ha permitido, como puede ser el vídeo vinculado al mundo *skater* o al mundo deslizamiento en general sobre todo por las GoPro que sí que he visto que tiene mucha preponderancia entre la gente joven. Pero aparte de eso cuando alguien quiere contar algo sigue necesitando contar sus cosas más **íntimas**, más **sociales**, más **políticas**, con lo cual al final no es tan importante el acabado sino las cosas que uno quiere contar, que al fin y al cabo, es lo que realmente importa. (Rodríguez, 2016, entrevista)

Se podría afirmar que hay un **cambio estético** como consecuencia del uso o del abuso de los recursos tecnológicos, por lo que la **postproducción condiciona al resultado** así como el **procesamiento de imágenes**, pero puede producirse de una forma positiva o negativa, dependiendo del uso que se le proporcione a la tecnología y esto podría estar relacionado por la **facilidad de uso** (en algunos casos y dependiendo de los equipos y del software utilizado) de los equipos de grabación y del software de edición y postproducción. Otras categorías explicadas por los entrevistados, como por ejemplo la tecnología **avanza el proceso artístico**, podría estar relacionada con producción más que con **nuevas formas narrativas**. La **baja tecnología como expresión** se ha utilizado a lo largo de la historia del videoarte (detallado en el marco teórico y también se ha desarrollado en apartados anteriores) y se opone al recurso de la **resolución como recurso estético**. Los entrevistados nombraron la **grabación en vertical** como recurso narrativo propiciada por el uso de los teléfonos móviles, pero sería más bien un recurso estético más que narrativo al igual que **la imposición del formato panorámico 16:9** que es una estándar televisivo que se impuso frente al 4/3 y que se ha convertido en un estándar en la producción audiovisual. También se nombró **la manipulación de la imagen en tiempo real**, lo que proporciona una inmediatez dentro de la producción.



Fig. 184. Llopis, 2015

La tecnología Francesca Llopis, artista, explica cómo la tecnología puede ayudar al artista a desarrollar proyectos que sin una determinadas capacidades técnicas sería imposible de llevar a cabo y que quizás esas narrativas no se llegaron a desarrollar por la incapacidad técnica que implicaban tecnologías que surgieron con anterioridad, por lo que **la tecnología rompe limitaciones**:

La tecnología aporta y todo avance tiene un momento de colisión con las otras técnicas. No tiene que ver nada grabar con una *Super8* o con una súper-cámara HD. Las nuevas tecnologías hacen avanzar el proceso artístico, por ejemplo, a mí me gustaría trabajar de noche, esto con mi cámara de vídeo no puedo, si yo quiero trabajar de noche será por alguna razón concreta y si no puedo hacerlo estoy limitando mis capacidades narrativas. Si estás en un acto y quieres pillar un momento histórico según una cámara u otra no puedes pillar ese momento, según un trabajo necesitas un equipo u otro. (Llopis, 2015, entrevista)

Trigueros explica cómo el abuso de la tecnología puede desplazar al artista a un segundo plano y que la máquina ocupe el lugar del artista en la propia producción y comentaba que:

La autoría de una pieza debería ser casi cincuenta por ciento de la máquina y el otro del autor, hay veces que pasa eso, muchas veces canta a Finalcut (...) se emborrachan con los filtros, más que lo que quieres decir con ellos. Han permitido que cada uno pueda narrar, precisamente porque tenemos muchísimos dispositivos, el móvil graba con más calidad que el VHS, quien tiene necesidad de hacer algo

tiene las capacidades para hacerlo, da lo mismo la calidad, permite experimentar algo curioso del videoarte de los ochenta es que utilizaban la cámara para dar unos puntos de vista muy distintos a los del cine, eran más fáciles de manipular las cámaras. La tecnología aporta sólo por la facilidad de uso o dejar el mérito únicamente a la tecnología, últimamente tienen más méritos los ingenieros que los artistas. (Trigueros, 2015, entrevista)

Coincidiendo con lo que apuntaba Trigueros sobre el abuso de los efectos y de los recursos que proporciona la tecnología, Colomer, como artista, explicaba que, en cierto modo, la tecnología puede provocar el efecto contrario del deseado dentro de la producción de una pieza y comentaba que:

El peligro del efectismo de ese tipo de imagen que puede ser atractiva muy limpia, efectos de desenfoque, no tanto del cine sino de la publicidad. El imaginario de la publicidad es muy concreto. Un artista tiene que ser consciente de qué tipos de imágenes está produciendo, imágenes publicidad cine o si tiene que aportar sobre la búsqueda de una imagen concreta. (Colomer, 2015, entrevista)

La mayoría de los entrevistados que afirmaron que no habían surgido nuevas formas narrativas explicaron que son **homenajes** y **reinterpretaciones** de estéticas y narrativas anteriores a los años en los que se centra el estudio y que no era tan sencillo ni se podía llegar a afirmar que hubieran surgido **nuevas formas estéticas**.

Guerra explicó que no podía asegurar con certeza que se hayan producido nuevas narrativas como consecuencia de la tecnología y comentó que:

Las transformaciones técnicas sitúan a las personas en una relación modificada con los hechos, con la realidad en la que el entorno y el simple hecho de que el cuerpo sostenga de manera diferente la cámara, de que pueda aproximarse, pueda moverse, crea un contacto empírico distinto pero que esto provoque más narratividad no estoy seguro, no lo sé. (Guerra, 2015, entrevista)

3. 5. 2. 3. 8. Cuestión 3. 4: ¿El abaratamiento de los equipos a acercado a los creadores a esta técnica o son los medios los de exhibición los que han hecho que haya/parezca que hay más videoartistas?

Con esta última pregunta (del tercer grupo) se intentará aclarar si la tecnología ha influido en que los artistas adopten este soporte como forma de creación artística o al ver más formas de exhibición hace que se produzca una sensación de que ha aumentado la producción de videoarte entre los años 2005-2015.

Tabla 9.

Abaratamiento de equipos o más exhibición de videoarte

Abaratamiento de equipos o más exhibición de videoarte		
Abaratamiento de equipos	4	11%
Ambas	17	49%
Más exhibición	5	14%
No	4	11%
NSNC	5	14%

Nota: (Elaboración propia)

Como dato relevante a destacar del análisis de las entrevistas es que casi la mitad del total de entrevistados (49%) afirmaron que era una conjugación de ambas opciones.

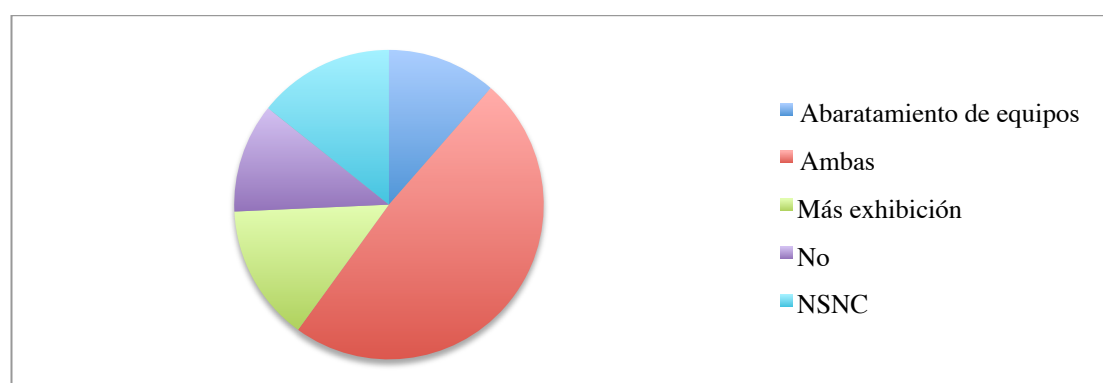


Fig. 186. *Abaratamiento de equipos o más exhibición de videoarte*. (Elaboración propia)

Montalvo expresa que es una combinación de varios factores y que ha habido cambios en la actividad y la forma de trabajar de los artistas:

Mucha gente antes de la crisis estaba haciendo fotografía, con unas impresiones gigantescas, sobre aluminio, unas calidades magníficas, cosas que ahora no se pueden pagar, de hecho los laboratorios se han hundido, hay un *remember* de que vuelve la fotografía analógica y otros tipos de calidades, los papeles fotográficos que estamos usando para lo digital, resulta que no tienen tanta calidad como los laboratorios nos habían dicho, la distribución es más fácil. Hay una parte de fotógrafos que se han ido a vídeo porque la tecnología lo permite, no sólo por los lenguajes sino porque la tecnología de distribución lo permite. (Montalvo, 2015, entrevista)

3. 5. 2. 3. 9. Factores que han provocado un aumento de videoartistas/videoarte 2005-2015

Como resultado del análisis de las respuestas se han extraído varios factores que los entrevistados destacaron para intentar explicar si se ha producido un aumento de la producción de videoarte o es un aumento de la visibilidad de las obras lo que ha provocado la impresión de se produce más videoarte.

Para la artista, docente y comisaria, Angie Bonino es una cuestión principalmente económica y explicaba que:

El asunto de los costes funciona también en instituciones, en espacios artísticos, tanto privadas, estatales o mixtas, el coste de una exhibición si tienen proyecciones de vídeo tanto si tienes traslado de obra como la exposición de la misma, se abarata muchísimo en el caso del videoarte: es muy económico de exponer, ayuda muchísimo a la programación. (Bonino, 2015, entrevista)

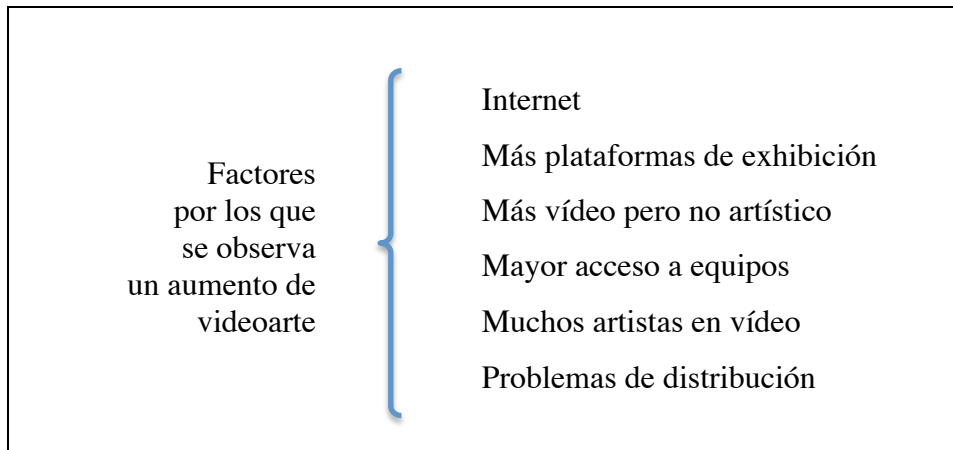


Fig. 187. Factores por los que se observa un aumento de videoarte. (Elaboración propia)

Guerra explica la evolución del vídeo y explicaba que:

Definitivamente, el vídeo se está convirtiendo en un método hegemónico que influye incluso en cómo imaginamos la imagen futura del museo. Y el vídeo a lo largo de su historia ha demostrado que podía absorber cualquier tipo de trabajo que el artista producía y puede desde documentar la realización de una pintura, documentar una acción en la soledad del taller hasta que, más recientemente, el vídeo puede cotejar lo que es el trabajo y su crítica. Cuando compras vídeos con los extras, comentarios, debates, los *bonus*; que eran momentos separados de la obra, producción y que ahora se encuentran en el mismo soporte, realmente está haciendo que el vídeo sea un lenguaje que tiende a universalizarse y tiende, por otro lado, a homogeneizar el mundo del arte. (Guerra, 2015, entrevista)

Muntadas destacó los cambios tecnológicos de distribución y de creación y comentaba que:

Todo esto va unido porque, hoy en día, con un celular puedes filmar un vídeo que puede pasar al Youtube. Por lo que hay toda una cadena de inmediatez y de cierta rapidez que en los años setenta no había. Producías algo y para mostrarlo estaba sujeto a las leyes de los espacios alternativos o de alguna galería y lo que se pasaba a TV era mínimo. Hoy en día, cualquiera puede estar filmando imágenes y al día siguiente está en la red. No creo que sea un factor de valoración de calidad o de valoración de producto en sí, sino que hay una accesibilidad al medio y quizás unas necesidades de producir y de emitir imágenes. Youtube tiene unas partes positivas y otras negativas: las positivas es poder verlo accesible y las negativas son que está dando contenidos gratuitos a una organización que se beneficia de ello, la

gente tendría que reunirse y crear sus propias distribuidoras de imágenes y que pudiesen ser alternativas a Youtube. (Muntadas, 2015, entrevista)

El artista Txuspo Poyo explica la situación de videoarte y la evolución de las técnicas pero destaca el problema de distribución que a pesar de Internet existe:

Hemos pasado de lo analógico a lo digital. Pero a la hora de las programaciones que se hacen en galerías, centros, etcétera, llegará un momento de normalización que se considere una disciplina más. La instrumentalización del vídeo, por un lado, hace una normalización pero hay un problema en la distribución (...) está Hamaca, pero tiene problemas para sobrevivir y eso que maneja a un gran número de artistas. (Poyo, 2015, entrevista)

3. 5. 2. 4. VARIABLE: Narrativa.

3. 5. 2. 4. 1. Consideraciones previas

Antes del análisis de las respuestas de las entrevistas y el análisis de los resultados de las mismas habría primero que definir los conceptos de relato y de narrativa audiovisual. Para hablar de relato se podría destacar la definición y la reflexión del relato que desarrollan Francisco García García y Mario Rajas (2011):

Contar historias es un fenómeno inherente al ser humano. No resulta sencillo encontrar un solo contexto histórico en el que los relatos, como manifestaciones culturales, artísticas o sociales, no hayan representado un papel fundamental en la vida del hombre. Más allá de su función comunicativa o su relevancia como expresión estética, la narrativa ha configurado, en gran medida, nuestro propio pensamiento. Los relatos son parte esencial de nuestra existencia. Los necesitamos para conocer, comprender, explicar, en última instancia, incluso, para intentar dar sentido, a las múltiples y cambiantes realidades humanas que, esquivas, inaprensibles, pretenden escapar inexorablemente al entendimiento. (García et al., 2011, p. 9)

García y Rajas (2011) destacan que la creación y consumo de obras o productos narrativos “en sus múltiples materializaciones textuales, ha adquirido un papel especialmente preponderante en la construcción de distintas visiones del mundo y en la interacción comunicativa del sujeto con su entorno” (2011, p. 9). Además, los autores destacan que lo narrativo no solo abarca el ámbito cultural del entretenimiento sino que se extiende a otras esferas como las políticas, económicas o sociales “formando parte activa de la propia generación o construcción de significado de las mismas: la narrativa se convierte en laboratorio de la propia vida” (2011, p. 9).

Desde el relato oral al hipermedia, pasando por el literario, el fílmico, el televisivo o el radiofónico, el texto narrativo integra destacados espacios de reflexión, análisis y crítica, basados en las múltiples interrelaciones bidireccionales que se producen entre el relato y la realidad social y comunicativa del sujeto. En este sentido, la Narrativa Audiovisual, como teoría general de los textos narrativos realizados con las sustancias expresivas de la imagen y el sonido, se convierte en un campo privilegiado de estudio para entender la trascendental función de los relatos —ficionales o no— en los complejos y permanentemente mutables contextos comunicativos contemporáneos. (García et al., 2011, p. 10)

Y cabría destacar también algunos de los puntos que definen según Jesús García Jiménez (2003) lo que es narrativa audiovisual y que se podrían aplicar al videoarte:

1. La facultad o capacidad de la que disponen la imágenes visuales y acústicas para contar historias, es decir, para articularse con otras imágenes y elementos portadores de significación hasta el punto de configurar discursos constructivos de textos, cuyo significado son las historias.

2. narrativa audiovisual es también es la acción misma que se propone esa tarea (el relato *in fieri*) y equivale, por consiguiente, a la narración en sí o a cualquiera de sus recursos y procedimientos (por ejemplo la narrativa de color)

3. Narrativa audiovisual es un término genérico que abarca sus especies narrativa fílmica, radiofónica, televisiva, videográfica, infográfica, etcétera. Cada acepción particular remite a un sistema semiótico que impone consideraciones específicas para el análisis y construcción de los textos narrativos.

4. en su dimensión específica “narrativa fílmica”, “radiofónica”, “televisiva”, etcétera equivale al universo (temas y géneros) que ha configurado la actividad narrativa de estos medios a lo largo de la historia.

5. La narrativa equivale también a la forma de contenido, es decir, a la historia contada (el relato *in facto esse*). En este sentido puede hablarse de la “narrativa de *Ciudadano Kane*” o la “narrativa de la telenovela *Cristal*”.

6. Por extensión, cada una de las especies, narrativa equivale también a todo un conjunto de la obra narrada con referencia a un autor, un periodo, una escuela o un estilo, un país, etcétera. (Jiménez, 2003, p. 13)

3. 5. 2. 4. 2. Variable: Narrativa. Cuestión 4. 1: ¿Consideras algún cambio desde el punto de vista de la narrativa entre los años 2005-2015?

La mayoría de los entrevistados afirmaron que sí se podría llegar a apreciar un cambio desde el punto de vista de la narrativa en los años en los que se centra la investigación (63%) (véase tabla 10 y/o Fig. 188) frente a un 20% que negaron la posibilidad de que se haya producido un posible cambio narrativo y un 17% que no fueron capaces de afirmar o de negar si se han producido este tipo de cambios en el periodo en el que se centra el estudio.

Se han producido cambios narrativos en el videoarte 2005-2015		
Sí	22	63%
No	7	20%
NSNC	6	17%

Tabla 10. Cambios narrativos en el videoarte 2005-2015. (Elaboración propia)

3. 5. 2. 4. 3. Cuestión 4. 2: En caso afirmativo, ¿podrías enumerar, poner algún ejemplo?

Del 63% de los entrevistados (véase tabla 10 y/o Fig. 188) que afirmaron que sí se podría apreciar un cambio en la narrativa y a través del análisis de las respuestas se extrajeron los 30 siguientes cambios o categorías que se enumeran y analizan a continuación.

3. 5. 2. 4. 4. Cambios narrativos en el videoarte (2005-2015)

- | | |
|---|--|
| 1) Abstracciones | 15) Documental subjetivo |
| 2) Acercamiento a la narrativa cinematográfica | 16) Metalenguaje cinematográfico |
| 3) Acercamiento al corto cinematográfico | 17) Metanarrativa |
| 4) Activismo. Crítica política, de género, feminista y <i>queer</i> | 18) Narrativas cíclicas |
| 5) Antinarrativos | 19) Narrativas subjetivas |
| 6) Apertura a nuevas narrativas | 20) Narratividad geoespaciada |
| 7) Apropiacionismo | 21) Nueva tecnología nueva experimentación |
| 8) <i>Bigdata</i> y visualización de datos | 22) Nuevas narrativas post-Internet |
| 9) Brevedad de las piezas | 23) Paradigma <i>prosumer</i> (prosumidor) |
| 10) Cambio narrativo | 24) Pornoterrorismo y postporno |
| 11) Convergencia video y cine | 25) Postpublicidad |
| 12) Convivencia de narrativas | 26) Redefiniciones/Reinterpretaciones |
| 13) Crisis narrativa clásica | 27) Repetición |
| 14) Discurso disruptivo | 28) Trabajo individual |
| | 29) Videoarte estético |
| | 30) Vuelta al documental |

3. 5. 2. 4. 5. Videoarte y cine

“Hay videoarte que se puede considerar cine, no cine convencional pero es cine” (Congost, 2015, entrevista).

Varios de los entrevistados destacaron que se ha producido un **acercamiento del videoarte al cine** y al **corto cinematográfico** y que observan que se traduce en un uso de la **narrativa cinematográfica**. Se podría decir que se está produciendo una **convergencia cine y vídeo** tanto en el uso del mismo soporte (vídeo digital) como un **acercamiento a la narrativa y metanarrativa cinematográfica**. Como se comentaba en el marco teórico, en la segunda década de los años 2000, la cuestión podría ir más allá que, simplemente, limitarse a discutir sobre el soporte al hablar si se trata de vídeo o cine ya que podría ser necesario observar hasta qué punto la “integración de discursos es posible bajo el peso del soporte digital” (Quintana, 2011, p. 65). La gran revolución que se está produciendo en la cultura visual de estos años podría decirse que ha sido la fusión progresiva entre las diferentes prácticas vanguardistas. El soporte digital ha roto la frontera entre el cine experimental y el videoarte para generar nuevas formas artísticas sin esos límites impuestos.

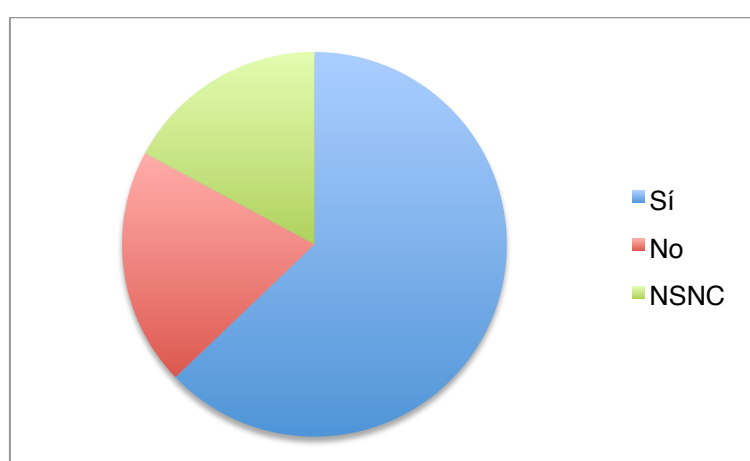


Fig. 188. Gráfico: Cambios narrativos en el videoarte 2005-2015. (Elaboración propia)

Muntadas (2015) observa la existencia de este **metalenguaje cinematográfico** y desde su experiencia como artista explicó que:

Hay un **metalenguaje cinematográfico**. Mucha gente utiliza el vídeo aunque ya la incorporación de las imágenes hace difícil discernir entre un medio y otro y evidentemente el cine o la televisión influye en la creación de estas creativities, volvemos a lo anterior, el discurso individual lleva a que los trabajos puedas verlos en un conjunto o no, en el sentido de la producción de cada uno. (Muntadas, 2015, entrevista)



Fig. 189. Muntadas, 2015, entrevista

Colomer (2015) destaca el acercamiento que él observa del videoarte hacia lenguajes y estéticas más propias del cine convencional y apuntaba durante la entrevista que:

El videoarte puede dar imágenes alternativas que puedan ayudar a cuestionar las imágenes dominantes, aportar imágenes y narrativas alternativas. Se acerca cierto vídeo a la narrativa de cine convencional. Hay una trasvase entre los dos mundos y sí que se acerca. Pero si es para producir productos *pseudocinematográficos* no sé cuál es el interés. (Colomer, 2015)



Fig. 190. Colomer, 2015

Por su parte, la artista Eva Lootz distingue perfectamente entre cine y videoarte y explicaba que:

Cuando hago videoarte soy plenamente consciente de que no hago cine, una cosa es una película y otra un vídeo, incluso eso me gusta, el no tener que andar con una narración ni con las leyes de la narración. El videoarte no es cine experimental, eso es otra cosa. (Lootz, 2015, entrevista)

3. 5. 2. 4. 6. Videoarte Documental

Varios de los entrevistados destacaron el videoarte documental como una tendencia que ha adquirido importancia durante el periodo en el que se centra el estudio.

Fito Rodríguez destaca el **documental subjetivo**, en el que el propio artista muestra la realidad de un punto de vista muy personal a la que añade el uso de nuevas técnicas para desarrollar los proyectos de videoarte y comentaba que:

Con respecto a la narrativa cuando empieza a estar en desuso o cuando ya no sirve la fórmula del videoarte, sí que hay una manera de hacer, que es este **documental más subjetivo**; una manera de vídeo ensayo que conecta con el cine-ensayo y eso lo hemos visto en festivales pero también en muchas publicaciones y mucha gente que se ha dedicado a hacer esa especie de una **nueva convergencia**

entre el vídeo y el cine. Por lo menos entre el vídeo y el cine experimental que, en algún momento, se perdió por cuestión de soporte y de distribución y de exhibición, pero que, ahora, vuelven a compartir por ejemplo festivales como puede ser en Documenta de Madrid o el festival Punto de Vista de Navarra. Ya no importa la categoría, ya no importa si es cine o vídeo, y ahí tenemos obras de autores que son del mundo del arte y gente que viene del cine y esas diferencias se han escindido, se han borrado. Y con ellas han aparecido las nuevas narrativas, nuevas maneras de contar. No digamos si a eso le unimos también la cuestión interactiva o la multiproyección. (Rodríguez, 2015, entrevista)

El artista Carles Congost también destaca la tendencia del videoarte hacia un género más **documental** y destaca la **aproximación al lenguaje cinematográfico**:

Documental es un concepto en auge, un uso del vídeo hacia lo **documental**, si es ficción es más caprichoso que se distancia más del arte. Contar las cosas a través de la imagen, **lenguaje cinematográfico** pero, en el fondo, siempre he querido contar cosas. (Congost, 2015, entrevista)

Carlos Trigueros también destaca el **documental** como género en auge dentro del videoarte pero subraya una aproximación en el que observa que las propuestas creativas apuestan por unos **desarrollos subjetivos y trabajo individual**. Trigueros repasa y relaciona unos géneros con otros aportando sobre lo que ha sucedido entre el periodo de tiempo estudiado:

Yo creo que ahora mismo hay más **desarrollos subjetivos** o lo que está primando en la producción es el **documental** por encima de otras formas de vídeo y es un tipo de documental que se sale totalmente de los cánones ya que son puntos de vista personales completamente (...) es interesantísimo, en cierto modo se usa como recurso, cuestiones heredadas de videoartistas pero lo que prima es la reflexión sobre la realidad íntima, historias particulares. También hay muchos artistas que **eluden la narratividad** porque les interesa sacar un momento concreto de tiempo que se auto-consume, no se desarrolla, o sea, juegan a negar todo tipo de narratividad. Entonces está el tema narrativo como en discusión, unos aportan una narratividad personalizada y otros la niegan rotundamente, siempre un poco eludiendo las formas estándar de contar las formas previsibles de contar las cosas. No caer en las fórmulas televisivas, pues esas fórmulas están manipuladas, entonces es más honorable o sincero decir te estoy ofreciendo mi punto de vista, que no engañar como el documental objetivo en el que aseguro que no he intervenido por que sí que lo he hecho y esto es mentira porque si lo has hecho y sí has intervenido con la lente, con la posición de la cámara. Hay un engaño de venderte como objetivo algo que no lo es, la decisión de los documentalistas actuales es de decir que es “mi” punto de vista, desde “mi” micro universo te voy a contar mi historia.

Lo bueno de hoy en día es que no puedes decir se lleva esto; porque es en paralelo, porque el comisario destaque que se lleva, una estética respecto a otras, no es que no exista es que por circunstancias no se les da voz a esas personas que practican esas nuevas tendencias. Muchas veces estamos filtrados por otras personas o instituciones que tienen sus programas ideológicos incluso de dar salida a este tipo de producciones respecto a otras. Hoy en día todo el mundo puede hacer de todo en función de los intereses, conocimientos, cultura. Unos hacen *glitz* (abstracciones formales) y otros hacen documental que las instituciones, muchas veces los que manejan la barca, vienen de unos conceptos más teóricos, conceptuales y que les interesa programar cuestiones más documentales y no entienden cuestiones formales. Por eso parece que no existen cuestiones formales. (Trigueros, 2016, entrevista)

3. 5. 2. 4. 7. Activismo, crítica social, política y de género

Varios de los entrevistados coinciden en que las narrativas que predominantes dentro del periodo de estudio se produce una tendencia hacia un contenido crítico y social. Este tipo de contenido siempre ha estado presente en la historia del videoarte pero algunos matices que se aprecian durante los años 2005-2015 y que son destacados por los entrevistados.

Cámara explica la evolución del videoarte y de cómo se puede apreciar este tipo de contenido activista y crítico en el videoarte que se produce entre 2005 y 2015 y detallaba que:

Creo que a partir de la postmodernidad, en esa idea de romper con los límites que marcan las disciplinas, hay un interés por los artistas en involucrarse más a nivel político y social y que su obra tenga una lectura y haga una revisión de la actualidad de una forma crítica. Respecto a la imagen en movimiento hay que decir que estamos saturados de imágenes desde el móvil, pantallas en la calle, todo lo que nos rodea son imágenes en movimiento; por lo que hay un interés por parte de los artistas de ofrecer una visión crítica de esas imágenes, no sólo por parte de los artistas sino también de las instituciones, desde el punto de vista educativo, por hacer que el espectador tenga un juicio crítico con esas imágenes. Esto sí que influye en el resultado de los trabajos de los artistas y hay muchos artistas que están trabajando en la revisión de proyectos desde proyectos de carácter científico del pasado que han contribuido a explicar cuestiones básicas para la humanidad; desde la revisión de la revisión de las utopías del siglo XX hasta momentos políticos; caída del muro del Berlín, cuestionamiento del comunismo, hasta proyectos que también revisan teorías antropológicas o sociológicas. Esos artistas sí que trabajan desde la narrativa para volver sobre esos proyectos, desmontarlos y ofrecer una visión crítica o una revisión de ese momento. (Cámara, 2015, entrevista)

3. 5. 2. 4. 8. Cambios estéticos y conceptuales

Trigueros apuntó de una forma precisa y concreta de qué forma y cuándo se produjeron esos cambios dentro del videoarte español durante los años de estudio y destaca un cambio estético y conceptual, diferenciando entre dos líneas de producción condicionadas por la economía y el entorno social que rodeaba a esos años y explicó que:

Más o menos en 2002, en la plena integración en Europa, hay más dinero y esto hace que cambie otra vez, aparecen otro tipo de videoartistas con compromiso social, recordando a los setenta, pero también vuelve una nueva superficialidad al vídeo, vuelve una imagen *pop*, una relectura de los medios de comunicación, televisión, publicidad, *videoclip*... y los autores empiezan a disponer de más dinero, producciones como Carles Congost, que prácticamente son producciones elevadas, 3D, equipos casi como los que se usan en *videoclip* y la publicidad. En esas fechas empieza a reconocerse a nivel económico el videoarte y empieza a adquirirse vídeo; es un momento de bonanza que cae en el 2010, que empieza a caer por la crisis. Las estéticas a partir del 2010 van rechazando lo anterior, la superficialidad se niega y se vuelve a una conciencia política, pero un replanteamiento más social, de lo cotidiano, por eso se ve una estética más documental, más que experimentaciones. (Trigueros, 2015, entrevista)



Fig. 191. Trigueros, 2015

Néstor Prieto, codirector del museo La Neomudéjar explicaba que desde su punto de vista siempre ha existido un **videoarte social** pero que han surgido temáticas que no se pueden considerar nuevas pero que se ha producido una mayor visibilidad (durante el periodo de estudio) al ser aceptadas por las instituciones como, por ejemplo, las basadas en las **teorías de género** y destacando la *queer*:

Yo creo que siempre ha habido un **videoarte social** de alguna manera, digamos que, de un tiempo a esta parte, se le ha dado más cabida, mayor lugar, a día de hoy es más sencillo encontrar trabajos que hablan de trabajos **feministas**. Esto no quiere decir, para nada, que en los noventa no hubieran existido sino que, a día de hoy, determinadas instituciones sí le dan mayor cabida, una mayor apertura que provoca que se hagan todo tipo de obras. Normalmente sí que se ve crecer la producción no solo en vídeo sino en todas las disciplinas artísticas, en base a las necesidades y las demandas que tienen determinados espacios. Un ejemplo es la temática *queer*, que desde hace unos años a esta parte, tanto a nivel de producción como de exhibición está creciendo exponencialmente. (Prieto, 2015, entrevista)



Fig. 192. Prieto, 2015

El artista Txuspo Poyo explica cómo observa él la narrativa dentro del videoarte y destaca la idea de relato y destaca el **activismo político** como forma de creación dentro del videoarte y explicaba que:

Más que narrativa yo hablaría de relato: porque por muy abstracto y absurdo que sea el videoarte siempre hay un relato. Sí que se han incorporado narrativas, hay una intencionalidad en la no-narrativa y se han incorporado y ampliado el espectro desde el **activismo político**. A la hora de hacer un proyecto es más fácil porque la gente se implica más. (Poyo, 2015, entrevista)

3. 5. 2. 4. 9. Nuevas narrativas, rupturas, nuevos paradigmas y otros cambios del videoarte 2005-2015

Entrevistados como el comisario Alex Brahim explican que se observan y se han producido **nuevas formas narrativas** como consecuencia de las tecnologías de la comunicación e Internet, principalmente pero que, al mismo tiempo, conviven con narrativas anteriores que se siguen manteniendo durante el periodo investigado:

No excluyen las narrativas anteriores del lenguaje de la imagen e movimiento pero ahora, con la **sociedad postinternet**, han surgido unas nuevas fórmulas, nuevas formas de circulación de la información, nuevos contextos de la velocidad de la comunicación. (Brahim, 2015, entrevista)

Ana Sedeño destaca que las **nuevas narrativas** han surgido también como consecuencia de las tecnologías de la comunicación y del fenómeno del productor-consumidor (*prosumidor*) y destaca que se mantiene un discurso personal alternativo a los medios convencionales y comenta que:

Estamos en el **paradigma de espectador prosumer**, el espectador quiere crear su propio discurso ya que han cambiado los discursos, antes era solo provenía de las industrias televisivas, cinematográficas etcétera y ahora son **disruptivos y la narrativa clásica entra en crisis**. Ha habido muchos colectivos y de forma individual se han apropiado de los medios y buscan su propio discursos a través de nuevos formatos y de un lenguaje que los defina. La tecnología ha ayudado a este cambio porque este tipo de narrativas no son nuevas, la **narrativa espacial** de Manovich y la **narratividad geoespaciada** sí que es novedosa, pero no son generalizadas entre los creadores. (Ana Sedeño, 2015, entrevista)



Fig. 193. Sedeño, 2015

Continuando con la idea de la **ruptura de la narrativa y de la crisis narrativa clásica**, Baigorri defendía la idea de la narrativa dentro del videoarte y explicaba la idea de qué se ha producido un cambio durante el periodo de estudio:

Creo que siempre hay narrativa en el vídeo. El vídeo es una forma de narrar algo, de una forma mucho más experimental, lo que ha roto la narrativa tradicional, concebida tradicionalmente como cinematográfica, pero también el cine experimental ha roto con eso. El videoarte aparece como una forma de ruptura de narrativa tradicional y, actualmente, hay muchas formas y tipos de narrativa, tendríamos que definir narrativa, pero poner un plano tras otro es narrar, de alguna manera, elegir un encuadre es narrar, elegir una apropiación es narrar, todo es narrar porque es construir un producto audiovisual. Intento ser aséptica pero es construir un relato, parece que va más a una narrativa tradicional pero es contar algo. (Baigorri, 2015, entrevista)

Bonet explicaba cómo ha evolucionado la narrativa en el videoarte y lo conectó con la calidad de las obras y desde su perspectiva personal describió lo sucedido entre 2005-2015:

Creo que sí hay ciertas tendencias más narrativas que otras hubo en los orígenes del medio. Había unos baremos, estándares establecidos internacionalmente, que si no los cumplías se deshacían de ti (...) no importa la calidad de la imagen eso sí se acepta, es bienvenido e incluso reclamado, eso empezó con *Vídeos de primera*, esos vídeos familiares que en muchos casos

llevaban una puesta en escena porque se veía muy claro, si el niño tropezaba y se daba un tropezón no era por un azar sino que de algún modo preparado, el crear la *gracieta*, el *gag* visual, la cosas de los vídeos de primera era buscar *gag* visuales, es como el porno de aficionados. (Bonet, 2015, entrevista)

El artista Javier Codesal advierte sobre la **duración de las piezas** de videoarte durante el periodo de estudio y en la **ausencia de la tensión** e insiste en que ha cambiado la duración de las mismas y que se observa que las obras han disminuido la duración de una forma a tener en cuenta y expone que:

Es cierto que, en general, la tensión se retira, la gente quiere leer cosas cortas, ver cosas cortas, es una suposición, dicho del propio mercado pero es cierta, lo ves porque hay comisarios que ellos no soportan un vídeo de más de tres minutos, en parte porque están sometidos a un estrés muy grande y si van a una feria quieren dar testimonio de todo en muy poco rato. (Codesal, 2015, entrevista)



Fig. 194. Codesal, 2015

La artista Francesca Llopis destaca la influencia del **postporno** en la forma en la que ha podido influir al videoarte desde un punto de vista estético pero, principalmente, destaca las formas en las que se trabaja en este tipo de vídeo y el punto de vista subjetivo con el que aborda las temáticas y explicaba que:

Destaco el postporno por la forma en la que trabajan, se desarrolla desde una forma muy honesta, la honestidad y esa cosa descarada que te permite una cámara. Retrato una acción muy íntima y cómo la entregan. Ya no es el porno de una acción porno sino es que para el gusto de sí mismas. Es una visión de trabajar el género, una visión política y es muy potente. (Llopis, 2015, entrevista)

3. 5. 2. 4. 10. Repeticiones y reinterpretaciones narrativas en el videoarte español 2005-2015:

El 20% de los entrevistados coinciden en que no se ha producido ningún cambio en la narrativa del videoarte en España entre los años 2005-2015 y cabría destacar alguna de las siguientes opiniones al respecto:

El artista, comisario y docente Carles Guerra explicaba que él observa que se trata de narrativas cíclicas, que hay una vuelta a las mismas narrativas que se han producido desde el nacimiento del videoarte y que se han ido repitiendo:

Creo que la narración es cíclica, venimos de un momento en que el vídeo, en el que para introducirse en el mercado ha intentado emular el comportamiento de un objeto pictórico que precisamente expulsa toda narrativa, tiende a una especie de contemplación extendida en el tiempo, sin una duración determinada y el vídeo ha intentado emular esas características produciendo una especie de pseudopintura que adquiriría el valor también de un objeto pictórico. Ahora cualquier cosa que es expulsada tiende a regresar, tiende a desear una reaparición, un retorno y esto es lo que le ocurre a la narración, es decir, no es mejor ni peor simplemente tiende a emerger de nuevo es una construcción discursiva que permite ordenar percepciones, permite movilizar al espectador. Es algo legítimo, pero creo que es algo cíclico. (Guerra, 2015, entrevista)

Costa explicaba la evolución de la narrativa en el videoarte y de cómo se ha mantenido una convivencia del videoarte narrativo con el que rompía la narrativa con el fin de desarrollar formas expresivas alternativas a la narrativa convencional y comentaba que:

En el videoarte tampoco ha habido mucha narrativa lineal nunca. Ha tendido más a romper esos códigos más que las ficciones cinematográficas. En el videoarte esos códigos ya están más rotos desde el principio, de la narrativa lineal y no sé en los últimos diez años si ha habido algún cambio yo no lo sé decir, no soy consciente de que exista un cambio. (Costa, 2015, entrevista)

Jiménez explicaba que él considera que lo que se ha producido durante el periodo investigado son repeticiones de todas las narrativas anteriores y que hay fórmulas que se repiten porque alcanzaron éxito y funcionaban y se refiere directamente al mercado del arte para explicar este suceso:

Bueno, hay modas, hay una tendencia a repetir lo que vende por un lado, a mí me preocupa que el mercado del arte esté tan ajeno al ámbito de los museos, hay una separación tremenda y esa separación no es buena para los artistas porque son los artistas los que se mueven en los dos ámbitos y parece que si estás en uno no puedes estar en otro. El mercado del vídeo habría que volver a pensárselo porque no es normal que a día de hoy gente siga firmando o poniendo su huella dactilar (...) esas cosas son absurdas. (Jiménez, 2015, entrevista)

Jiménez también se refirió a la falta de memoria histórica y que no se ha hecho una revisión de lo anterior para llegar a establecer un criterio crítico de lo que ha desarrollado con anterioridad y que cosas que parecen novedosas, en el fondo, no lo son tanto:

No sabría responder a si hay un cambio como tal, lo que intuitivamente creo es que no lo hay por una falta de desmemoria, es decir, no se está construyendo, quizás por acceso, quizás porque no ha habido trabajo de investigación accesibles, quizás porque nadie se ha tragado *Devenir vídeo*¹⁰ de ponerse a ver cosas (...) creo que hay una labor importante que es común, que no quiero hacer culpable a nadie, pero el archivo de *Metrópolis* es un buen lugar para darte cuenta que toda las cosas que ya se han hecho. Eso no quiere decir que no hagas nada, sólo que se debe ser consciente de lo que se ha producido, no sé si lo interesante está en gente que no se nombra desde el arte, que es la tendencia que puede ser clave en todo esto. (Jiménez, 2015, entrevista)

Baigorri también habló del fenómeno de la repetición inconsciente, de que se establecen como novedades cosas que se han venido haciendo años anteriores a la investigación y explicaba que, en algunos casos, no hay tanto cambio como podría parecer a primera vista y que habría que revisar todas la etapas anteriores del videoarte para comprobar si son realmente cambios novedosos o, en verdad, son apuestas que se han retomado de planteamientos anteriores.

¹⁰ Documental dirigido por Gabriel Villota sobre el videoarte desde 1.960 hasta la primera década del 2.000 para el proyecto expositivo y de investigación Desacuerdos

Se han ampliado las fronteras, no sé si ha cambiado porque realmente no lo sé, yo veo productos nuevos constantemente, pero que puedan pertenecer a esta época o podrían pertenecer a los ochenta o noventa. A veces sólo se percibe a través de la tecnología (...) Yo creo que las ideas base son las mismas, hablan de activismos o un vídeo postfeminista o un vídeo *queer*. Lo que ha habido es una gran eclosión, mayor difusión, más gente interesada en hablar de eso y lo hacen de una forma creativa, original, como en los setenta se hacían *performance* y ahora lo están haciendo de otras maneras diferentes u otras tecnologías y mezclándolo. El tema es el mismo, el artista siempre ha hablado de una forma muy particular, hablando de su yo, o sea, el vídeo identitario siempre ha existido. Quizás ahora las formas son más descaradas, porque los tiempos políticos son diferentes, ahí establecería una distinción, la precaución de la que se hablaba en según qué contextos y ahora el descaro, el postporno, pero todo esto siempre ha existido. (Baigorri, 2015, entrevista)

Baigorri insiste en que observa un cambio de actitud y de la forma en la que se desarrollan las piezas pero insiste que podría no haber narrativas nuevas, sino que se han producido diferentes aproximaciones y concreta que no se desarrollan determinadas prácticas artísticas porque el marco legal ha cambiado:

Todo existe ahora porque todo coexiste, porque hay unos vídeos políticamente correctos y asépticos pero también, por otra parte, hay toda una gente que está trabajando con mucho descaro o cuestionando la sexualidad o la religión. María Cañas tiene vídeos descarados, respecto a la religión, no va con cuidadito cuando habla de este tipo de cosas. Yo siempre pienso, cuando cuento en clase, que ahora hay cosas que no se pueden hacer pero simplemente porque legalmente no se pueden hacer, en un momento determinado la gente de Fluxus, hacía *performance* en las cuales salía con los ojos vendados y con un hacha en la mano en medio del público blandiendo un hacha, o sea, eso es imposible de hacer actualmente. Si creemos en la versión original, Marina Abramovic colocaba un montón de objetos para usar con ella, entre ellos había una pistola con una bala dentro, eso es imposible de realizar ahora, siempre ha habido unas intenciones bastante salvajes dentro del arte, lo que legalmente es imposible hacer algunas cosas. (Baigorri, 2015, entrevista)

Francisco Brives, artista y codirector del museo La Neomudéjar también habla de la falta de conciencia y de archivo pero destaca principalmente que debe de haber algo más dentro del videoarte que una edición correcta y el uso de tecnología de una forma apropiada que hace falta una idea, desarrollar un discurso:

La edición, el saber editar, cortar un plano, mezclar un plano con otro, no es cuestión de tecnología, ni de mejor Finalcut, ni memoria. Tiene que ver con un lenguaje de corte y narrativa desde el plano. Entonces ese conocimiento del plano es el que se ha perdido porque la calidad de la imagen es tan contundente que *a priori* te soslaya, pero no narra nada, está vacía, eso no trasciende. La parte de 3D está en pañales. (Brives, 2015, entrevista)



Fig. 195. Brives, 2015

Gutiérrez Cru no pudo asegurar si se puede afirmar de una forma rotunda que se han producido cambios narrativos dentro del videoarte entre 2005-2015 pero sí que observa que el videoarte se ha acercado a estéticas más cinematográficas y/o comerciales:

Ahora el videoarte está muy cercano al corto y al *videoclip*. No es tanto la narrativa sino utilizar el medio para llamar la atención. Narrativamente se utilizan para burlarse de los medios, mucha imagen de época, muy decorados, es más en lo visual en o que están contando. No tengo muy claro si hay un cambio narrativo. (Gutiérrez Cru, 2015, entrevista)

La artista María Cañas explicaba que los mismos conceptos se han tornado más complejos pero que la base y en la síntesis se podría decir que son la misma esencia de las narrativas anteriores a los años de estudio y explicaba que:

Está todo hecho a pesar de que ahora tenemos más medios vamos más a la deriva. Hay modas, postporno, pornoterrorismo, postpublicidad, las historias de complican. No sofisticamos más y de concepto, pero no hay diferencia. (Cañas, 2015, entrevista)



Fig. 196. Cañas, 2015

3. 5. 2. 5. VARIABLE: Formas de consumo y exhibición.

En este último bloque de preguntas se intentará desarrollar y llegar a conclusiones sobre la situación y lo que ha ocurrido en España respecto a las formas de consumo y exhibición de videoarte entre los años 2005-2015.

3. 5. 2. 5. 1. Cuestión 5. 1: ¿Ha cambiado el consumo de videoarte en estos últimos 10 años?

Tabla 11.

Cambios del consumo de videoarte 2005-2015.

¿Ha cambiado el consumo de videoarte estos últimos 10 años?		
Sí	25	69%
No	7	17%
NSNC	4	11%

Nota: Elaboración propia

El 69% de los entrevistados han contestado de forma afirmativa a que el consumo de videoarte en España ha cambiado frente a 17% que niega esta afirmación y un 11% no sabe qué responder a la pregunta formulada (véanse tabla 11 y/o Fig. 197).

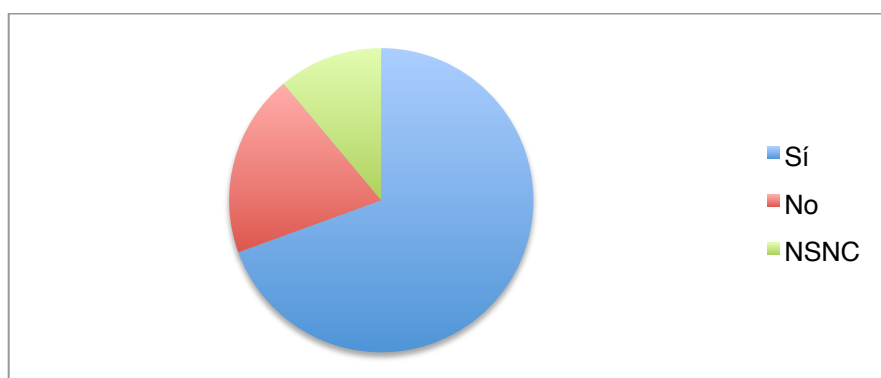


Fig. 197. Gráfico: Cambios del consumo de videoarte 2005-2015. (Elaboración propia)

Tras analizar las respuestas de los entrevistados se han extraído 24 cambios o categorías sobre lo que ha ocurrido en el videoarte en España respecto a la forma en la que ha cambiado el consumo de videoarte:

- | | |
|-----------------------------|----------------------------------|
| 1) Accesibilidad | 13) Galerías |
| 2) Búsqueda de rentabilidad | 14) Institucionalización |
| 3) Coleccionismo | 15) Intercambio de archivos |
| 4) Colectivos | 16) Internet |
| 5) Concursos | 17) Más exposiciones permanentes |
| 6) Democratización | 18) Más oferta |
| 7) Distribución | 19) Museos |
| 8) Economizar trabajos | 20) Nuevas formas expositivas |
| 9) Facilidad de exhibición | 21) Nuevos centros |
| 10) Falta selección de obra | 22) Nuevos centros culturales |
| 11) Ferias | 23) Plataformas de creación |
| 12) Festivales | 24) Videoteca |

Los siete cambios más significativos que han destacado los entrevistados han sido, en primer lugar Internet, seguido de los festivales, el coleccionismo, la distribución, las ferias y los museos (véase Fig. 198).

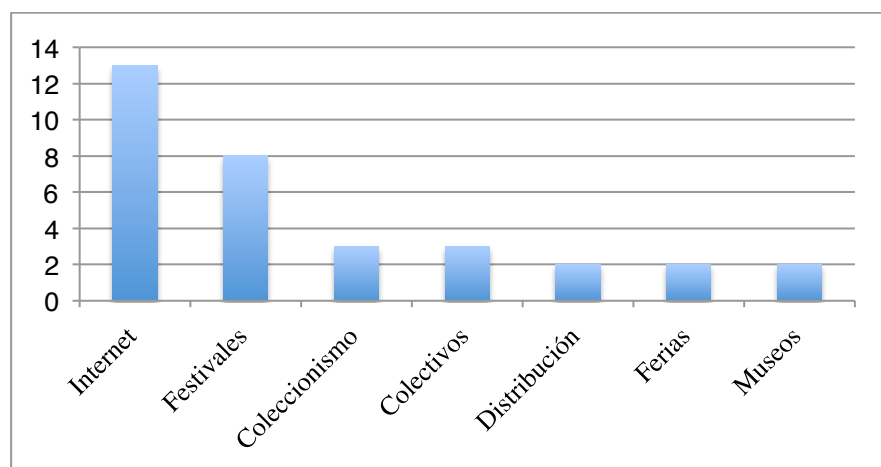


Fig. 198. Gráfico: Cambios más significativos del consumo de videoarte 2005-2015. (Elaboración propia)

El consumo de videoarte en España, según Baigorri, ha cambiado por completo y comentaba que “antes solo se podía acceder yendo a la galería, centro, museo y buscábamos en la programación a ver cuando iba a ver exposición para que los alumnos pudieran ver videoarte” (Baigorri, 2015, entrevista).

3.5.2.5.2. Internet, ferias y festivales y su relación con el consumo de videoarte.

La mayoría de los entrevistados se refirieron a Internet como el cambio más importante respecto al consumo y exhibición de videoarte. Habría que recordar también que destacaron *Internet* como forma de distribución de los archivos en los cambios que se produjeron dentro de la producción de videoarte (véase VARIABLE 2: Producción) y algunos valores como la **inmediatez** y el **intercambio** de archivos se podría aplicar en este apartado ya que los esos cambios han propiciado la creación de plataformas de exhibición y festivales *online*.

Rekalde explicó cómo las tendencias han cambiado y cómo Internet ocupa un puesto destacable respecto a las formas de consumo y exhibición del videoarte en España y comentaba que:

El nacimiento de Internet, ha cambiado radicalmente, antes la televisión era el monopolio ahora con Internet es cincuenta-cincuenta o incluso menos, eso por un lado, democratiza la distribución pero también provoca que es complicado que signifique algo, por eso al principio tenías que asociarte, distribuir, crear una red de distribuidores. (Rekalde, 2015, entrevista)

Brahim explica la situación del consumo de videoarte relacionándolo con lo que está ocurriendo en Internet respecto a los años anteriores del estudio y explicaba que se mezclan varios factores que van desde los derechos de autor, al aumento de la forma de distribución y que, además, estos factores están interrelacionados entre sí:

Hay resistencia por los derechos de autor respecto a la distribución de videoarte a través de Internet pero proporciona accesibilidad y muchos artistas tienen sus trabajos *online*. Esto marca la diferencia porque antes sólo estaban las distribuidoras y los museos. Al surgir nuevos centros culturales y museos que exhiben arte se ha generado una necesidad de contenidos. También han surgido festivales y ferias que van más allá de las instituciones y los entes privados. (Brahim, 2015, entrevista)

Cámara habló de cómo el videoarte en España se ha regularizado respecto a décadas anteriores al estudio y realiza un repaso desde un punto de vista museístico y explicaba que:

En el contexto español se ha normalizado, lo que sucedió en los años ochenta y noventa fue una explosión y una apuesta por el videoarte a través de los numerosos festivales y concursos que aparecieron en el territorio español y de las apuestas de los museos por los programas audiovisuales. Ahora lo que veo es que, por fin, se ha normalizado el uso del medio y está incluido en exposiciones permanentes de manera normal, está en programas de los museos e instituciones y el consumo, de este tipo de arte, se ha normalizado sin más. Sigue habiendo algunas citas anuales, como la feria LOOP que son únicamente de vídeo o algunos festivales que todavía se mantienen, pero ya se puede hablar de una normalización. (Cámara. 2015, entrevista)

Jiménez destaca también la figura del festival (como cofundador de Zemos 98) respecto al consumo de videoarte y comentaba que tendría que tener cabida en otras instituciones y organismos tanto para su exhibición como su conservación:

Durante mucho tiempo reivindicamos el festival porque es en la suma de festivales que hay por el mundo en los que se hace vídeo experimental o de no ficción y ahí es dónde se puede testar el trabajo que se está haciendo a nivel internacional. Hay mucho respeto al vídeo en los festivales y nuestro acercamiento a sido el de festival, nunca entendimos la labor del museo porque los vídeos monocal canal necesitan una proyección de calidad en una pantalla de calidad, en un momento determinado y no en una proyección continua. Sé que da más acceso pero vídeos en monitores, en galería, no tienen mucho sentido. La televisión debería ser un lugar ya que *Metrópolis* es el único oasis de la televisión pública. La filmoteca no se está preocupando por el vídeo experimental de los noventa, esa evolución tendría que hacerla, en pro del vídeo doméstico y ahí también debería jugar un papel clave la universidad. (Jiménez, 2015, entrevista)

La artista María Cañas subrayó la vital importancia que se encuentran en Internet pero tuvo en cuenta, bajo su punto de vista personal y experiencia que “aparte del museo, galería, festivales especializados habría que destacar los festivales musicales como el SOS y el Sonar” (Cañas, 1995, entrevista). Ambos festivales de música tienen apartados de cultura digital contemporánea y hacen visionados de vídeo y cine experimental. El SOS en su Espacio de Arte se encuentran “propuestas artísticas internacionales, en las que cada artista aborda la temática desde un punto de vista

estético y conceptual, creando una atmósfera expositiva de completa sugestión” (SOS, 2016). En el caso de Sonar aparte del festival de música se desarrolla en las mismas fechas Sónar+D, el Congreso Internacional sobre la Transformación Digital de las Industrias Creativas que se desarrolla con el objetivo de “potenciar el talento, el intercambio de conocimiento y las oportunidades de negocio” (Sonar, 2016). En Sónar+D tienen lugar una serie de propuestas destinadas a las distintas comunidades creativas y se proporcionan sesiones de formación, la oportunidad de intercambio de experiencias y se dan a conocer herramientas para financiar los proyectos. Sónar+D se apoya en el objetivo de “hacer más visible y accesible la relación entre creatividad, tecnología, innovación y negocio en un entorno orgánico enfocado a los nuevos perfiles creativos y profesionales” (Sonar, 2016).

3.5.2.5.3. Galerías y centros alternativos no institucionalizados

Muntadas explica su experiencia respecto a las galerías como pieza clave en la exhibición de videoarte desde el nacimiento del mismo y durante su evolución y explicaba que:

Las galerías dan unas posibilidades de mostrar este medio que en los setenta no tenía; las posibilidades que había eran los espacios alternativos en los que los artistas creaban para mostrar los trabajos no sólo en vídeo sino todo tipo de prácticas del momento, las galerías han visto que desde el punto de vista comercial, ediciones de 3, 6, 9 pueden ser vendidas a unos precios que, muchas veces, considero desorbitantes en el sentido de que el sistema del arte ha tomado unas características a partir de los ochenta que explotan en ese sentido. Yo al vídeo monocal canal siempre lo he considerado una manera no limitada de edición ilimitada que sería poder considerar las proyecciones e instalaciones como cosas más pequeñas por las dificultades que tiene de ser presentado, por el uso de espacio y otros elementos que lo hace más complejo. Pero los mismos trabajos individuales y hacer ediciones cortas para cobrar más me parece una historia que ha sido empujada por las galerías y es algo en lo que los artistas están de acuerdo. (Muntadas, 2015, entrevista)

Trigueros planteó otras opciones frente a las formas de exhibición convencionales y destaca los colectivos y los visionados privados de videoarte que propician el debate entre los asistentes y comentaba que :

Hay exhibiciones no institucionales muy interesantes, que la gente hace en casa, en grupos pequeños. Además puede haber más debate, incluso, por la familiaridad, la confianza y puede haber más criterios de conversación que en una programación institucional. (Trigueros, 2015, entrevista)

3. 5. 2. 5. 4. El coleccionismo de videoarte en España

El coleccionismo de videoarte en España (como se planteó dentro del marco teórico) es un fenómeno a tener cuenta porque aparte de complejo es reciente (teniendo en cuenta los años en los que se centra el estudio 2005-2015). Guerra es un experto en coleccionismo que además fue comisario de la exposición "VÍDEO-RÉGIMEN. Coleccionistas en la era audiovisual" que reunió desde el 13 de febrero hasta el 11 de mayo de 2015, en el Museo Lázaro Galdiano, una destacada selección de videoarte internacional procedente de una veintena de colecciones privadas de coleccionistas españoles y comentaba lo siguiente respecto al coleccionismo:

El *film*, el cine y otras formas de arte han producido un circuito genuino en el que han aparecido también los coleccionistas a pesar de que el vídeo puede circular como una obra seriada, única, original y como una obra que se difunde por canales como Vimeo y Youtube. Pero esa paradoja de acceso, lejos de crear una contradicción, aún le da más valor porque habrá coleccionistas que quieran esos vídeos por una cantidad de dinero, mientras que otros los vamos a ver a través de la red, no vamos a pagar nada por ellos y nuestra forma de uso es una forma de uso intelectualizada por unos intereses por compartir sus contenidos. Mientras que, otros coleccionistas al pagar por una obra no pagan por su originalidad, su unicidad, pagan para compartir un proceso de producción para retornar de alguna manera algo a ese proceso de producción y hacer posible que continúe, que se produzcan obras y, por tanto, no hay que verlo por gente que paga por el título de propiedad sino por un endorsamiento, un apoyo a ese modelo de producción que da el vídeo con los artistas, la galería, etcétera. El coleccionista también está reinterpretando su papel y el vídeo se lo permite de una manera fantástica: en primer lugar porque le ahorra una logística pesada, que es la de las obras tradicionales, objetos artísticos

convencionales, los seguros, cuestiones de conservación y le permite visualizar su patrimonio en un disco duro de una forma comprimida, lo cual, equipara al vídeo a una de las formas más cercanas a la economía, su flexibilidad y su capacidad de distribución. Entonces, el coleccionista entiende que el vídeo es, en cierta manera, un objeto que seguimos interpretando en función de los medios tradicionales que está abriendo una concepción totalmente distinta de la propiedad, una concepción que hace que puedan coexistir una especie de comunismo con una propiedad absolutamente privada. (Guerra, 2015, entrevista)



Fig. 199. Guerra, 2015

3. 5. 2. 5. 5. Cuestión 5. 2: ¿Internet es un medio válido para distribuir videoarte?

El 95% de los entrevistados está de acuerdo en que Internet es un medio válido para la distribución de videoarte en España, pero un 31% apunta que existen limitaciones. Por el contrario solo el 3% contestaron de forma negativa y tan solo un 2% se abstuvo de responder a la pregunta (véase tabla 12 y/o Fig. 200).

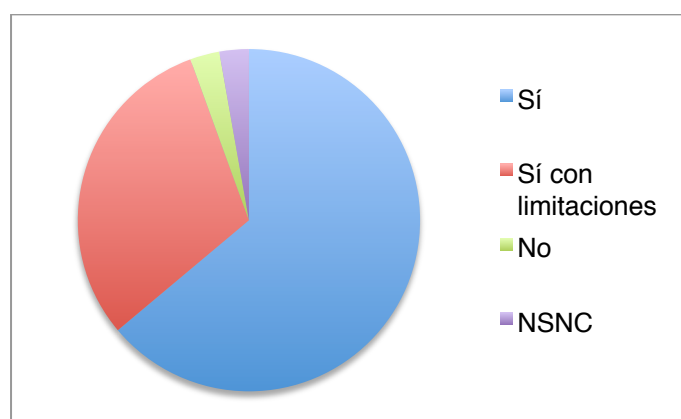


Fig. 200. Gráfico: Internet como medio de distribución de videoarte 2005-2015. (Elaboración propia).

A continuación se explicarán los argumentos en los que se apoyaron los entrevistados para afirmar la validez de Internet como medio de distribución de videoarte y, por otra parte, se detallarán en qué consisten limitaciones del medio para la distribución que nombraron los entrevistados.

Tabla 12.

Internet como medio de distribución de videoarte 2005-2015

¿Internet es un medio válido para distribuir videoarte?		
Sí	23	64%
Sí con limitaciones	11	31%
No	1	3%
NSNC	1	2%

Nota: Elaboración propia

3. 5. 2. 5. 6. Características que definen la distribución de videoarte por Internet

Del total de respuestas analizadas se ha conseguido extraer las siguientes características que los entrevistados estiman que son las características que definen a Internet como plataforma de distribución de videoarte:

- | | |
|-----------------------|----------------------------------|
| 1. Coexistencia | 6. Exhibición |
| 2. Depende de la obra | 7. Falta orden |
| 3. Difusión | 8. Promoción |
| 4. Directa y válida | 9. Siempre que se pague al autor |
| 5. Distribución | 10. Visualización |

3. 5. 2. 5. 7. Características más destacadas respecto a la distribución de videoarte a través de Internet

Los entrevistados destacaron Internet junto con otras formas de distribución y las características más destacadas por los entrevistados fue que lo veían como una **forma válida de distribución** pero **siempre que se pague al autor** de la obra, que existan mecanismos de compensación de los honorarios del artista.

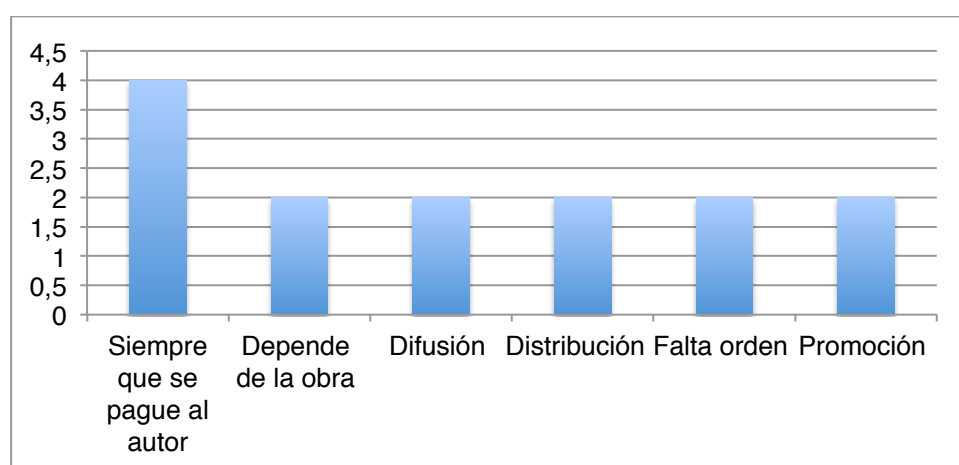


Fig. 201. Gráfico: Características más destacadas respecto a la distribución de videoarte a través de Internet. (Elaboración propia)

Muntadas explicó el papel de las distribuidoras como pieza clave en la **distribución** y de los derechos de autor y comentaba que:

Yo creo que las distribuidoras son elementos importantes dentro de la cadena de distribución. A mí cuando me piden un vídeo inmediatamente les remito a la distribuidora, quiero decir, que son las que articulan un trabajo y articulan una posibilidad de distribución que llevamos los individuales. Sin ellas se hace más complicado y a mí me quitaría muchas horas de trabajo tener que hacer copias. La distribuidora tiene una función y lo tienen difícil porque al principio la demanda, sobre todo en los ochenta y los noventa, se hace difícil sobre todo por la competencia que tienen (a veces de yo no diría ética, pero una falta de profesionalidad) de pescar un trabajo en la red sin tener que pasar por la distribuidora pero es el mismo problema que hay con el uso de imágenes. Todos estamos entre la dialéctica del *copyright-copyleft*, o sea, el corazón está con *copyright* y la manera de subsistir está con el *copyright*. (Muntadas, 2015, entrevista)

Torres hablaba de Internet como un medio más pero haciendo especial hincapié en que **el trabajo de los artistas debía ser retribuido**:

Cualquier medio es válido si lo que se va a buscar una compensación justa, pero esto está por inventarse. Si no hay leyes que se puedan implementar, las personas se las pueden saltar a la torera y si puedes conseguir una cosa gratis no vas a pagar, a menos que seas lo suficientemente consciente o tengas empatía respecto a los profesionales. Esta gente se merece un apoyo y hay que estar dispuesto a pagar, por lo que tiene que haber unas leyes que aseguren que esto es así. Los derechos de autor deben estar protegidos y los artistas tenemos que cobrar por el uso de nuestras imágenes pero esto ha sido duro y lo sigue siendo. Los primeros que se saltan a la torera esto son las instituciones públicas: si no puedes obligar a que unas leyes se cumplan entonces lo tienes muy difícil. Lo ideal es que si le pides a un fontanero que venga a tu casa y te arregle lo que sea le pagas el servicio y ya, no le invitas a un café. Tienes que pagar en función del impacto del obra no del artista. Esto tiene un impacto económico y no se puede pretender que la gente que le pone esfuerzo y no cobre dinero por su trabajo, por tanto, lo importante es que esto exista, que se reconozca ese derecho y no trabajar gratis. (Torres, 2015, entrevista)



Fig. 202. Torres, 2015

Sedeño coincide en que es una forma visualización de obras de videoarte pero que hay un problema de base para que los artistas cobren por su obra:

Sí que es un medio adecuado se visualiza las obras de los artistas pero el problema de cómo se generar ingresos para los artistas a través de Internet. Debe de haber formatos para los diferentes públicos. (Sedeño, 2015, entrevista)

El artista Mario KissMe muestra su preocupación sobre la cultura libre que se fomenta en Internet frente a la subsistencia de los propios artistas y comentaba que:

Internet es un doble filo porque todo el mundo puede ver todo. Los festivales y las cláusulas restringen. Internet fomenta la cultura libre y es una forma de culturización pero la gran cuestión es qué hacer para que los artistas vivan de su obra. (KissMe, 2015, entrevista)

Otros entrevistados destacaron que su validez **dependía del tipo de obra** y de la coexistencia de Internet con otros soportes en los que fuera a ser distribuida, Balcells destaca la **coexistencia** y que no todas las obras pueden ser visionadas en una pantalla de ordenador:

Internet para el videoarte monocal es una forma muy importante de consumo, no hay duda de esto. Pero hay cosas que requieren pantalla grande e Internet mata a esos trabajos, cada trabajo requiere un contexto en el que habita más felizmente, hay trabajos que requieren el tiempo, la pantalla grande, el poder ser consciente de capas y capas y otras que no, que funcionan perfectamente en la pantalla pequeña, sobretodo los que son más creativos, comunicativos pero otros tipo de trabajos los asesinas un poco al hacerlos pasar por el tubo porque no están pensados para esto, son proyectos que necesitan más tiempo, otro estado, no todo es para todos los momentos ni para todos. Yo creo que lo bonito de ahora es que puede coexistir. (Balcells, 2015, entrevista)

Colomer apuesta por el formato de exposición ya que para él “no sólo es que sucede en el rectángulo, como se comparte el espacio, cosas que Internet no ofrece y todo es diferente. Yo no creo vídeo para Internet ya que se lo traga todo” (Colomer, 2015, entrevista).

Otras de las características que se destacaron fueron que Internet era una **forma fácil de distribución** pero, a pesar de las peculiaridades del medio, permite la **promoción** del videoarte y de los artistas de una forma **directa y válida** que, además, propicia la **difusión** y la **visualización** de las piezas pero, al mismo tiempo, se produce una **falta de orden** a tener muy en cuenta:

En general Internet te permite ver mucho sin mucho orden, falta que haya mucha gente ordenando en estos territorios tanto material. Pero si tu me mandas un *link* de un videoartista que no conozco, tengo la oportunidad de acceder a su página web haciendo un *click*. Para mí es fantástica la cuestión de la exhibición. (Costa, 2015, entrevista)

Baigorri también especifica el problema del orden y que este desorden puede llevar al usuario a la confusión:

Internet es válido y útil, pero provoca confusiones como, por ejemplo, todo vídeo que está colgado en Youtube es videoarte y hay una serie de diferencias, también están las páginas web de los artistas donde cuelgan toda su producción, cosa que antes era inaccesibles. Ahora es difícil no encontrar el vídeo que buscas y el vídeo que no está este año, lo estará el que viene. (Baigorri, 2015, entrevista)

3. 5. 2. 5. 8. Cuestión 5. 3: ¿ En caso afirmativo: ¿Qué canal, red social... consideras más oportuno?

Los entrevistados enumeraron un total de 30 categorías en las que se incluyeron canales, redes sociales, plataformas e incluso llegaron a mencionar festivales de videoarte.

- | | |
|--------------------------|---------------------------------|
| 1) Archive Arcade | 16) Playtimeaudiovisuales.com |
| 2) Argos | 17) Proyector |
| 3) Artium | 18) Redes sociales |
| 4) Dailymotion | 19) Todos con derechos de autor |
| 5) Distribuidoras | 20) Ubuweb |
| 6) Europeana.ue | 21) Vdrome.org |
| 7) Festivales | 22) Video de autor |
| 8) Filming | 23) Videodatabank.org |
| 9) HAMACA | 24) Videolab |
| 10) Lux | 25) Vimeo |
| 11) Madatac | 26) Visualcontainer |
| 12) Márgenes de Matadero | 27) Web de artista |
| 13) Mur nomade | 28) Web de museo |
| 14) Ovni | 29) Youtube |
| 15) Plat | 30) Zemos 98 |

Las categorías que más se mencionaron fueron Hamaca, Vimeo, Youtube, Ubuweb, las web de los propios artistas y las distribuidoras, en general y dentro de las 30 categorías cabe destacar que los entrevistados, en la mayor parte de los casos, no hicieron distinciones formales entre distribuidoras españolas y extranjeras o sitios web. También mencionaron colectivos y festivales por lo que, a continuación, se detallarán las 30 categorías ordenadas por subcategorías con el fin de evitar la confusión y detallar los resultados de la forma más ordenada y útil posible.

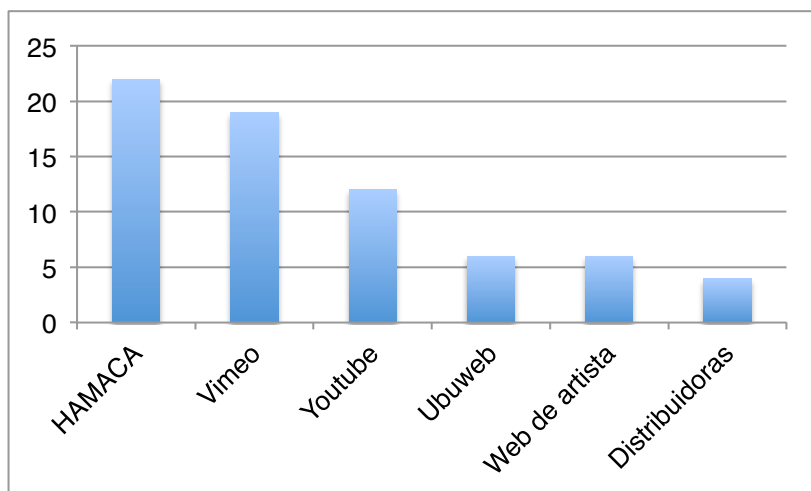


Fig. 203. Gráfico: Categorías más destacadas respecto a la distribución de videoarte a través de Internet. (Elaboración propia)

3. 5. 2. 5. 9. Archivos audiovisuales online:

-**Internet Archive** (<https://archive.org>): la plataforma es una biblioteca *online*, sin ánimo de lucro, en la que se puede encontrar millones de libros, películas, *software*, música, sitios web, etcétera.

-**Argos** (<http://www.argosarts.org>): es el archivo online del proyecto belga Argos, el Instituto Nacional de Cine y Videoarte. Argos fue el primer centro de conservación de arte audiovisual y se dedica a la conservación, restauración, producción y presentación de *filmes* y vídeos.

-**Europeana.eu** (<http://www.europeana.eu>): es un proyecto financiado por la Unión Europea y recoge 45 millones de obras. La idea es la de ser un repositorio de arte que todo el que lo desee pueda consultar.

-**Ovni** (<http://www.desorg.org>): corresponde a las siglas Observatori de Vídeo No Identificat (Observatorio de Vídeo No Identificado) y es una iniciativa catalana de

archivo de vídeo. Los archivos del Observatorio tienen un carácter intencional y temático: facilitar una crítica de la cultura contemporánea, utilizando diversas estrategias: videoarte, documental independiente, arqueología de los medios de comunicación. Es una iniciativa del CCCB (Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona) y la Generalitat de Catalunya.

-Plat (<http://plat.tv>): se trata de un archivo fílmico *online* y es una iniciativa de Kinora (Asociación para la alfabetización, difusión e investigación audiovisual), desarrollada por y para los autores cinematográficos. **PLAT** tiene como objetivo dar una visión plural del cine español y ampliar su público más allá de los circuitos especializados para un público que pueda demandar este cine en el futuro. **PLAT** es una plataforma 100% independiente, legal, privada y colectiva, horizontal y sin ánimo de lucro.

-Ubuweb (<http://www.ubuweb.com>): es un archivo *online* de arte de vanguardia que fundado en 1996 por el poeta Kenneth Goldsmith. En este archivo especializado puede encontrarse desde poesía y poesía sonora, videoarte, cine *underground* y arte sonoro, entre otros.

3. 5. 2. 5. 10. Museos: Archivos y plataformas:

-Artium (<http://www.artium.org/>): sitio web del Centro-Museo Vasco de Arte Contemporáneo.

-Videolab (<http://www.laneomudejar.com/video-lab/>): Video Lab “es un proyecto artístico que se centra en la fusión de *performance*, fotografía y videoarte. Está concebido como un laboratorio *site-specific* de improvisación multidisciplinar, trabajando cinco días creando y mostrando arte experimental vanguardista” (La Neomudéjar, 2016).

3. 5. 2. 5. 11. Plataformas-Redes Sociales de video online:

Son plataformas *online* en las que se puede tanto alojar vídeos como visionarlos. Se les considera redes sociales basadas en vídeo porque funcionan como el resto de redes sociales y comparten las principales características que definen a las redes sociales convencionales (Twitter, Facebook, etcétera) como son: registrar una cuenta de usuario y crear un canal a modo de perfil, permiten enviar mensajes personales y peticiones de amistad a otros usuarios, suscribirse a los vídeos de un canal, opinar sobre un vídeo realizando un comentario o “Me gusta” o “No me gusta” y además permiten compartir vídeo de una forma sencilla en las demás redes sociales. Respecto a este tipo de redes sociales/plataformas de vídeo los entrevistados destacaron tres:

-Dailymotion (<http://www.dailymotion.com>): el contenido alojado va desde programas de televisión a vídeos amateur. Creada en París en 2005, Dailymotion reúne a 300 millones de usuarios de todo el mundo, que cada mes ven 3.500 millones de vídeos en el reproductor.

-Vimeo (www.vimeo.com): Lanzada en noviembre de 2004. Vimeo fue fundada por un grupo de cineastas neoyorkinos que querían compartir sus trabajos creativos y momentos personales de sus vidas y se convirtió en una comunidad creativa en la que los usuarios comparten vídeos e intercambian experiencias. Vimeo en 2016 cuenta con 170 millones de usuarios en todo el mundo.

-Youtube (www.youtube.com): Fue creada en California en 2005 y es la más popular de las tres redes sociales basadas en vídeo que han sido nombradas por los entrevistados de la investigación. Youtube cuenta con más de 1.000 millones de usuarios y cada día se ven cientos de millones de horas de vídeos y se generan miles de millones de visualizaciones.

3. 5. 2. 5. 12. Plataformas de cine de pago:

Los abonados acceden al visionado online de un extenso catálogo de películas ordenadas en categorías pagando una cuota mensual. Los entrevistados nombraron Filmin, pero se trata de una plataforma que es exclusivamente de cine, no hay ninguna pieza de videoarte.

-Filmin (www.filmin.es): Plataforma de cine y series *online* que opera en España desde el año 2008, siendo la primera compañía en ofrecer un servicio de tarifa plana de visionado.

3. 5. 2. 5. 13. Festivales:

-Madatac (<http://madatac.es>): La Muestra de Arte Digital Audiovisual y Tecnologías Avanzadas Contemporáneas es una plataforma internacional, independiente y sin fines de lucro para la cultura audiovisual de los nuevos medios. Tiene su sede en Madrid.

-Márgenes de Matadero (goo.gl/g34vVQ): Festival de cine organizado por Matadero Madrid, pero no cuenta con la presencia de videoarte.

-Proyector Festival (<http://www.proyector.info>): Festival de videoarte que tiene su sede en Madrid y desarrolla muestras en otras ciudades de España y en otros países como Colombia Francia, Holanda, Italia, México, Perú y Portugal a lo largo del año.

-Vídeo de Autor Festival (<http://www.fluxfestival.org>): Festival con sesiones abiertas a todo lo que está pasando en el campo del vídeo en Barcelona y que cuenta con la presencia de los directores de las piezas en las proyecciones, lo que permite un coloquio abierto con ellos tras la muestra de las piezas.

-Zemos 98 (<http://17festival.zemos98.org>): ZEMOS98 organizó, durante 17 años, en Sevilla, el Festival ZEMOS98 que se convirtió en una referencia internacional

respecto a temas de cultura digital y experimentación narrativa en torno a diferentes puntos de interés. El último festival fue en 2015.

3. 5. 2. 5. 14. Distribuidoras:

-HAMACA (<http://www.hamacaonline.net>): es una distribuidora de videoarte y artes electrónicas española constituida por iniciativa de la Asociación de Artistas Visuales de Cataluña (AAVC) y dirigida por YProductions. Fue la más mencionada por los entrevistados de la muestra.

-Playtimeaudiovisuales.com (www.Playtimeaudiovisuales.com): es un proyecto español fundado en 2007 como plataforma de gestión cultural y distribución de cine y vídeo. Centrada fundamentalmente en el arte audiovisual contemporáneo.

-Videodatabank.org (<http://www.vdb.org/tv>): Es una organización que funciona como archivo y distribuidora internacional de videoarte, principalmente estadounidense. VDB fue fundado en la escuela de arte del instituto de Chicago.

-Visualcontainer (<http://www.visualcontainer.org>): Desde 2008, se la considera la primera distribuidora y plataforma italiana para la promoción de videoarte y proyectos especiales.

3. 5. 2. 5. 15. Otras plataformas: screenings, comisariados online:

-Vdrome.org (<http://www.vdrome.org>): es una plataforma italiana *online* que ofrece proyecciones regulares de *filmes* y vídeos realizados por artistas visuales y cineastas vinculados al arte contemporáneo. Cada proyección se presenta durante un período limitado, como si se tratara de una sala de cine.

-Mur Nomade (<http://murnomade.com>): fundada en Hong Kong en 2012, Mur Nomade es un lugar para encuentros creativos que son gestionados sin ánimo de lucro.

Mur Nomade desarrolla comisariados y proyectos de arte colaborativo, intercambios interdisciplinarios y culturales, convocatorias para comisarios jóvenes, talleres y residencias artísticas.

-LUX (<http://www.lux.org.uk>): es una agencia internacional de arte (con base en Reino Unido) para el apoyo y la promoción de las prácticas artísticas de la imagen en movimiento. LUX proporciona acceso a los públicos y promociona a los artistas audiovisuales. Además de ofrecer apoyo a los artistas para su desarrollo profesional.

3. 5. 2. 5. 16. Sitios web de artistas:

Los entrevistados no destacaron ningún sitio web en particular, simplemente explicaron que una buena forma de exhibición de las obras de los artistas y que los usuarios pueden visionar piezas de videoarte de una forma directa, ordenada y por autor.

3. 5. 2. 5. 17. Cuestión 5. 4: ¿Qué formas de exhibición destacarías y qué plataformas?

Los entrevistados nombraron 19 categorías para referirse a las formas de exhibición de videoarte en España entre los años 2005-2015:

- | | |
|---|----------------------------|
| 1) Centro de arte | 9) Hangar |
| 2) Centros alternativos públicos y privados | 10) Instituciones públicas |
| 3) Convergencia | 11) Internet |
| 4) Distribuidoras | 12) Laboral |
| 5) Ferias | 13) Museo |
| 6) Festivales | 14) Neomudéjar |
| 7) Filmoteca | 15) Sala de cine |
| 8) Galería | 16) Televisión |
| | 17) Videoteca de la Caixa |

La mayoría de los entrevistados coincidieron en que el **museo** es la forma más adecuada de exhibición de videoarte, seguido de la **galería**. Los **festivales** e **Internet** mantienen el mismo nivel de respuesta, seguidos de los **centros de arte** (véase Fig. 204), en los que se diferenció entre **privados y alternativos**, dentro de las cuales se nombraron la **Neomudéjar** de Madrid y **HANGAR** en Barcelona

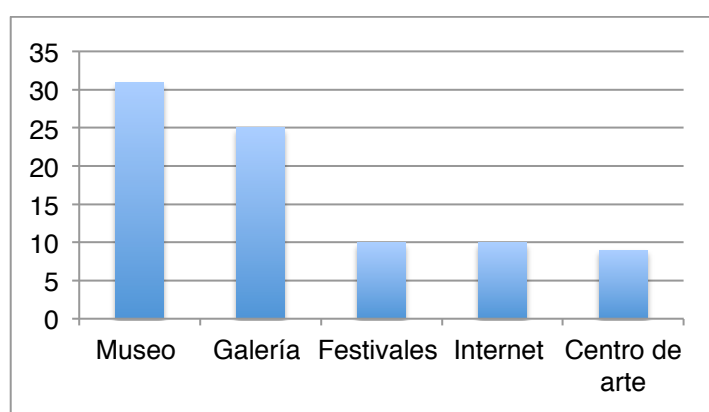


Fig. 204. Gráfico: *Formas y plataformas de exhibición de videoarte.* (Elaboración propia)

También se mencionó la **convergencia** entre las diferentes formas de exhibición como el **museo**, la **galería** e **Internet**. Hay que tener en cuenta que muchos de los festivales tienen su convocatoria a través de **Internet** y que los trabajos que se presentan se encuentran alojados en plataformas de Internet (como, por ejemplo, en Vimeo). También se habla de la función de las **distribuidoras**, pero se insistió en su labor de distribución las obras y no de asumir funciones de exhibición (aspecto que se han tratado y desarrollado en el apartado anterior). También se han nombrado a las **ferias** de videoarte pero no se ha especificado ninguna, aunque en las respuestas a preguntas anteriores se mencionó a la feria internacional de videoarte que tiene lugar en Barcelona **LOOP**.

La **filmoteca** se destacó como lugar que debería asumir funciones de exhibición del videoarte pero en la actualidad se limita sólo al cine. Dentro de las **instituciones públicas** se destacó el **Laboral** de Gijón (desarrolladas en el marco teórico) pero no se mencionaron ni **Matadero** de Madrid ni tampoco **Medialab Prado**, por destacar algunas (que también han sido desarrolladas en el marco teórico).

Además se destacaron las **salas de cine** como opciones de exhibición y la **televisión** (que en España se reduce al programa *Metrópolis* de la 2 de RTVE). Se mencionaron la **Videoteca de la Caixa** y **Xcèntric del CCCB**, ambas iniciativas funcionan como archivo y documentación más que como forma de exhibición y, por último, se nombró a **Zemos98**, pero su último festival en que se incluía videoarte fue del 5 al 18 de abril de 2015.

3. 5. 2. 5. 18. Cuestión 5. 5: ¿Cuál crees que es el papel actual del museo?

De las respuestas facilitadas por el total de entrevistados se extrajeron 15 categorías o funciones del museo respecto al videoarte en España, que se enumeran a continuación:

- | | |
|-----------------------------|----------------------------------|
| 1) Adquisición | 9) Exhibición |
| 2) Archivo | 10) Educación |
| 3) Catálogo y clasificación | 11) Patrimonio |
| 4) Colección | 12) Presentación |
| 5) Comunicación | 13) Promoción |
| 6) Conservación | 14) Selección |
| 7) Contextualización | 15) Transmisión de conocimientos |
| 8) Difusión | 16) Visibilidad |

De las 15 categorías las que más se repitieron fueron **exhibición, conservación, archivo, catálogo y clasificación** y, por último, **difusión** (véase Fig. 204).

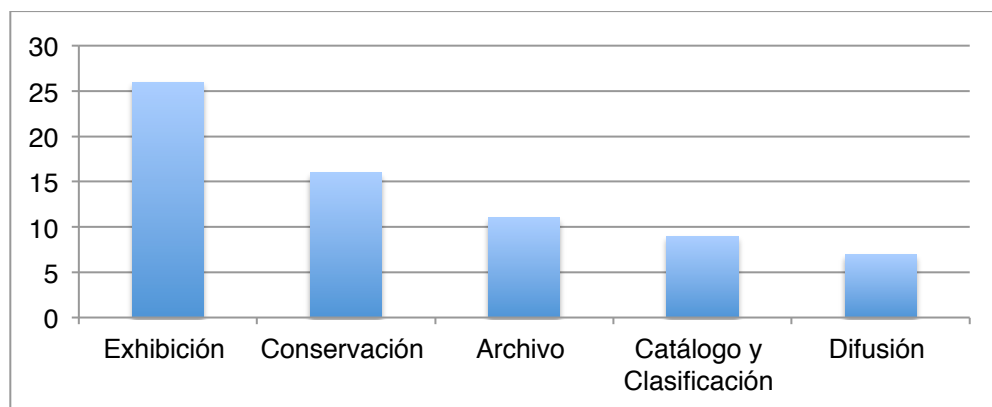


Fig. 205. Gráfico: Funciones del museo respecto al videoarte. (Elaboración propia)

Cámara explicaba las que ella considera que son las funciones que definen al museo como tal, pero también destacó en la entrevista la importancia de las ferias para el videoarte y comentaba que:

Yo considero que ha habido una normalización del medio, pues el papel actual es la **presentación** de obras de calidad artística, de interés, sean del formato que sean y esa apuesta desde los programas audiovisuales temporales hasta la presencia dentro de las colecciones y en exposiciones temporales también es básica y tiene un papel más fuerte para la **difusión**, para que crezcan los espectadores de este tipo de arte lo hacen a parte de los museos. Por supuesto, ferias como LOOP de Barcelona, que organiza un festival durante la semana que dura LOOP y que lo han ampliado al largo del año para que esa cita con la imagen en movimiento no se limite sólo a una semana. (Cámara, 2015, entrevista)

Mercader insistió en las funciones de clasificación, preservación y transferencia de conocimiento y explicaba que:

Lo más importante aparte de todo lo que ha hecho el museo (que ha hecho mucho) **clasificar, guardar**. Tiene que hacer una **transferencia de conocimientos**, promover que el conocimiento, que se transfiera de la forma más plácida, directa y operativa y al máximo número de usuarios. (Mercader, 2015, entrevista)

Guerra destacó la importancia del museo como lugar de referencia necesario para las sociedades modernas y apuntaba que:

El museo sigue siendo importantísimo, sigue siendo un lugar de experiencias donde se producen alianzas donde se producen, en cierta manera, encuentros inesperados y la institución en sí misma, más allá de lo que muestra es el lugar de referencia en nuestra sociedad para pensar en otra manera de valorizar objetos, de valorizar imágenes, un lugar donde analizar formas, de debate público, formas de socialización, por lo tanto, el museo sigue manteniendo una función totalmente necesaria que no está por la fuerza absorbida de otras instituciones. (Guerra, 2015, entrevista)

Para Codesal el museo es algo que aún tiene que evolucionar, pero destaca la función de poder presentar contenidos artísticos a las sociedad y comentaba que:

El museo es una cosa a explotar aún, a desarrollar. Claro que tiene un problema dinámico fuerte y siempre tiene que encontrar un modo de justificar su función en la sociedad, pero tiene que ver con la **presentación y contenidos** de los artistas, que también son muy importantes para estas instituciones porque, digamos que, a pesar de estar en un contexto donde todo fluye con naturalidad, no es fácil presentar el trabajo en público. (Codesal, 2015, entrevista)

Muntadas, además de referirse a algunos de los conceptos que definen al museo y que ya se ha comentado anteriormente, introduce el concepto de educación y enseñanza como funciones del museo:

El papel está muy definido: un museo es, no creo que cambie el museo, la definición no creo que cambie desde el siglo XIX, es coleccionar, mostrar trabajos y un trabajo de educación. Yo creo que el museo mantiene una función desde su creación que es **coleccionar, tener patrimonio, presentar proyectos y exposiciones** y también los trabajos **educativos, enseñanza** (...) que hace que mucho de lo que se muestra ahí, en la manera que esto se relaciona con un medio, yo creo que no es diferente a otro, de la misma manera que muestra una especie de pintura o de fotografía, también puede mostrar una instalación o puede mostrar un vídeo monocal. Eso es parte del discurso de la exposición mínima del cual surgen las necesidades de la muestra para mostrar un trabajo u otro. No haría ninguna diferencia entre un medio u otro ya que yo creo que ha habido, por parte de las instituciones, una apertura a un medio que puso una resistencia no tanto por el medio en sí mismo, sino por los contenidos. (Muntadas, 2015, entrevista)

Torres muestra su total apoyo al museo y destaca la importancia clave de los mismos como parte de la historia de la sociedad. También destaca la función educativa aparte de las funciones destacadas anteriormente como la **preservación, conservación y la difusión** y comentó que:

Yo soy un incondicional del museo lo defiende a ultranza, pienso que es importantísimo porque pienso que donde no hay museos no hay historia, no hay memoria. Pero hay que hilar fino y ver cuál es la función real del museo: un museo es una institución académica donde se estudian cosas como el museo de historia natural, que no está ahí para enseñar huesos, si un museo está dedicado al siglo X o está dedicado al arte contemporáneo lo tiene que absorber todo y una de las cosas que tiene que absorber es el vídeo; porque existe, porque no hay duda que es un campo artístico acotado y lo suyo es que lo hagan: **preservar, conservar y difundir**, no es sólo la obra en sí, sino también la tecnología que la sustenta, todavía es hora que los museos se lo estén planteando en serio, vamos a conservar la obra pero también tenemos que conservar la tecnología que permitió hacerlo, no es lo mismo proyectar una película en Super8 con un proyector de Super8 que los Technicolor de hace cuarenta años o pasarla a vídeo de alta definición y proyectarla. El contenido es el mismo pero desde un punto de vista histórico no. (Torres, 2015, entrevista)

Trigueros también defiende la idea de **conservación, exhibición y difusión**, pero sugiere una reflexión sobre si es el museo quién debe conservar el videoarte o por el contrario es la filmoteca quién debe ocuparse del material audiovisual y explicaba que:

Hoy en día, existe la dicotomía de para quién sería, si la filmoteca o el museo, al final la filmoteca es el museo de lo audiovisual, el problema es que no se quieren implicar con el vídeo. Sería una de las líneas de **conservación**, entonces ese margen lo está cogiendo el museo, muchas veces porque son artistas que trabajan en otras disciplinas y, además, hacen vídeos o como parte de una instalación hacen vídeo. Otras veces son videoartistas que han trabajado en el medio audiovisual y no tienen obra plástica, entonces la función es **exhibir y mostrar**: es crear unas colecciones, como las del Reina Sofía, MUSAC o la del MACBA que lo que hacen es **conservar y difundir**. (Trigueros, 2015, entrevista)

Para Prieto las funciones del museo no sólo es la de conservación y clasificar sino la de apoyar a los artistas vivos y explicaba que:

El papel del museo con todas las disciplinas es el de apoyar no sólo la **conservación del patrimonio** que nos pertenece, sino de alguna manera también apoyar a los artistas vivos. En este aspecto, el videoarte es mucho más sensible porque, evidentemente, se tiene que adaptar a una disciplina más joven. De alguna manera, la museología será la defensa de estos artistas vivos y también hay que empezar a plantear cómo vamos a **clasificar** y a **conservar** esa memoria. Si partimos de la idea museología del XIX de **conservación** si que están apareciendo estas tecnologías y está planteando con el vídeo y con arte-acción, qué soportes y qué validez le vamos a dar a esos materiales, dónde los vamos a **conservar**, dónde los vamos a **clasificar**, cómo se va a poner a disposición. (Prieto, 2015, entrevista)

Para Congost la principal función del museo es la de “**difundir** el trabajo en todo su esplendor con un cuidado formal” (Congost, 2015, entrevista). Por su parte, Sedeño distingue entre funciones a largo como “**la conservación, el registro y la investigación**” y funciones a corto plazo de las que destacó “**la visualización**” (Sedeño, 2015, entrevista).

Gutiérrez Cru defendía también la idea de Congost y destacó el aspecto de **exhibición** apropiada y espectacular que los museos hacen de las piezas de videoarte y también destaca el aspecto económico de la adquisición de piezas de videoarte frente a otros soportes artísticos más caros y comentaba que:

El museo es uno de los pocos medios para **ver** videoarte con calidad. Muy pocas galerías exhiben piezas espectaculares. Pero las hay muy especializadas. El museo y las galerías permiten que los artistas cobren (ya que los festivales no pagan) y posibilitan los medios adecuados para que se visionen bien las piezas. Los museos en España no apoyan ni compran videoarte y, en la actualidad, deberían pasarse por los festivales independientes para identificar artistas, obras actuales y adquirir obras de cada época y así poder ver qué se ha hecho en cada época. El vídeo es más barato en **adquisición** y es barato de mover las piezas y exhibirlas. (Gutiérrez Cru, 2015, entrevista)

Colomer destaca la **clasificación** y el **orden** de las piezas y añade la **selección**, pero se muestra contrario una selección extrema y destaca la necesidad de **mostrar** cosas contemporáneas a lo que esté sucediendo en ese momento en la sociedad y comentaba que:

El museo tiene que **clasificar**, darle un **orden** a las obras. Pero no al abuso de la **selección** de imágenes. También como **archivo**, ordenando las cosas que suceden y ponerlas en relación con cosas del pasado. Y crear **discursos**; un museo tiene que estar hecho para la gente que está viva y comprende la sociedad en la que vive y no le ha dado tiempo a ver el presente. (Colomer, 2015, entrevista)

Silvo defiende lo postulado por Colomer y añadió que debería aportar criterio y mantener una línea de investigación, entre otros:

Preservar la imagen. Hacer **selección** para **divulgar**. Hay que proponer un criterio, o definir una línea de investigación o trabajo y cada museo debería ser libre de **comunicar** y mediar con el público. (Silvo, 2015, entrevista)

Para Costa la función de los museos debe ser el ser capaces de ser consciente de lo que está ocurriendo en el arte y de una forma constante, ser testigo y mostrárselo a la sociedad y comentaba que:

El museo deber dar fe de lo que ha ocurrido y de lo que está ocurriendo. Veo el museo como algo vivo que tiene que mostrar lo que se está haciendo, hay algunos museos que lo hacen y otros que todavía piensas que el arte contemporáneo no ha salido de las paredes (...) El museo tiene que estar atento a lo que está pasando y tiene que mostrar las formas de arte. (Costa. 2015, entrevista)

Baigorri explicaba que el museo es una forma adecuada de visionar videoarte pero introduce la problemática de la paciencia del espectador a la hora de enfrentarse a las piezas:

El museo es el gran **preservador** y es el lugar donde se debe ver de la mejor manera posible, pues es el lugar que más sostenimiento económico tiene. Pero es uno de los lugares donde se puede ver vídeo, también muchas veces en pequeñas galerías se pueden ver las cosas, si hay voluntad de verlo de la mejor

manera posible. Hay gente que va a una galería y ve seis monitores, pasa por delante como si fuese viendo piezas escultóricas, mira un momento y ya está. En teoría la siguiente fase es anotarse los nombres y verlos desde casa, porque no se puede ver el vídeo como si fuera una obra escultórica, si dura tres minutos, tres minutos, si dura veinte, pues veinte, si no tienes tiempo no vas. (Baigorri, 2016, entrevista)



Fig. 206. Baigorri, 2015

3.5.3. Sobre el museo

Como consecuencia del análisis de las respuestas del último bloque de preguntas se han extraído dos apartados extra que no responden a ninguna de las preguntas planteadas a los entrevistados pero que son conclusiones interesantes para la investigación. Estos dos apartados extra son **características negativas del museo y cómo debería ser el museo.**

3. 5. 3. 1. Características negativas del museo

Los entrevistados explicaron algunas características negativas que han observado dentro de los museos y son las siguientes:

- 1) Dependencia política
- 2) Falta criterio de selección
- 3) Limitaciones al videoarte
- 4) Modelo cerrado
- 5) No es representativo de lo que ocurre en el presente
- 6) No hay apoyo al videoarte

Modelo cerrado. No representativo del tiempo presente

Algunos de los entrevistados expresaron que el museo es un sistema cerrado poco representativo de lo que está pasando en la sociedad contemporánea que, a veces, se centra tanto en la obra pasada que se le escapan las tendencias que se están produciendo en un tiempo presente:

En España el modelo no es abierto con la calle, las políticas de la calle no entran al museo, está chapada a la antigua. Me gustaría que la calle entrase al museo y a la universidad. (KissMe, 2015, entrevista)

Falta de criterio

Cierta parte de la muestra entrevistada criticaba la falta de criterio que se produce por parte de los considerados expertos en videoarte y se mostraban molestos respecto a lo que se exhibe o la forma en la que se selecciona el videoarte:

Falta el experto, el comisario, el seleccionador, cuando hay una muestra hay alguien con un criterio que selecciona. El espectador no está especializado, no tiene un *background* y necesita esa persona que seleccione lo que va a mirar. A esos expertos no los veo por ninguna parte, en un festival hay un jurado pero en un museo cuando se trae a alguien es porque le han dicho que eso merece ser expuesto. (Irarzo, 2015, entrevista)

Montalvo comparte la visión de Irarzo de la inexistencia de especialización de los profesionales respecto a la selección de videoarte y añade en que no son incluidos en la mayoría de las propuestas museísticas:

Se está distribuyendo más vídeo en Internet pero cuando tú vas a los museos y ves las selecciones de vídeo, si las hay, son bastante cuestionables. Pocas veces hay un profesional dedicado a trabajar en vídeo, mientras que sí que los hay en otros campos. Por lo que ver vídeo en una galería es una sorpresa. No se distribuye, lo que ocurre es está Internet y así es cómo conocemos lo que hace la gente. (Montalvo, 2015, entrevista)

No es representativo. Dependencia política.

Bonet pone como ejemplo lo sucedido con la mediateca de la Caixa que fue un intento de crear un archivo audiovisual que fracasó y que fue absorbido por el museo Reina Sofía y explicaba que:

El problema de los museos es que compran lo que han visto en la bienal de Venecia y todo lo demás, si les llega por cesiones o así, es bienvenido. Nunca ha habido la excepción de lo que fue la mediateca de la Caixa, pero eso se desmontó por una política interna de la Caixa que prefirió hacer otro tipo de labor que resultara más de escaparate (...) son políticas oportunistas y ha sido una desgracia. La esperanza es que se supone que este fondo va a ser recuperado por el MACBA, cuando el pretendiente real era el museo Reina Sofía. (Bonet, 2015, entrevista)

Falta de interés por el videoarte en España.

Varios de los entrevistados destacaron que hay una falta de interés de los museos hacia el videoarte respecto a otros soportes artísticos:

Los museos, al menos aquí en España, no tienen interés por el vídeo si no es por quien lo firma, luego hay artistas de moda y, de repente, te encuentras la obra completa de un artista que para mí es de serie B. Además no tienen los clásicos del vídeo o no tienen las obras mayores (...) Nunca ha habido departamentos (bueno sí, el Reina Sofía tuvo un departamento llamado obras de arte audiovisuales, que ahora se ha desmantelado). Al final es la política de Manolo Borja, un poco de controlarlo todo, él dice lo que va y ya está. No le veo mucha salida por ahí. Por tanto, hay que

volver a las redes libres, a los agujeros negros. Soy muy escéptico en el ámbito museístico, los coleccionistas y, todo esto también, tengo la impresión de que es un mercado muy limitado: los cien artistas y, de estos, sólo veinte viven de lo que hacen pero, en fin, es lo que hay, es un medio un poco negro, muchos viven a salto de mata o de labores docentes, tradicionalmente. (Bonet, 2015, entrevista)

Limitaciones y falta de diálogo con los artistas.

Balcells se muestra contraria y contundente respecto al modelo que están siguiendo los museos y expresaba que:

Espero que caigan los museos tal y como están ahora, ha de caer todo el sistema de dirección, de *curators*, ha de caer, desmoronarse, el sistema de premios, de festivales, todo. A partir de ahí empezar de nuevo. Está muerto, es que lo que falta, la interrelación de capas, falta la coexistencia, falta una ordenación viva, falta un diálogo abierto, falta una presencia de los verdaderos protagonistas, falta la gente que ha dedicado su vida a esto y escucharlos. Nosotros estamos prisioneros, yo no gestiono nada, me gestionan y me excluyen, por tanto, no puede ser. Tenemos cosas que decir y no hay lugar donde decirlo; entonces, esto quiere decir que no funciona, quiere decir que ha de caer y de las ruinas van a crecer las hierbas. Entre los que queden poder empezar a hacer algo nuevo, basado en el legado, basado en la honra, basado en el agradecimiento y relacionado con la sociedad. El arte ha de servir para algo, es un lugar y, al no tener un objetivo predeterminado, es una plataforma fantástica para que se puedan dar todos estos encuentros, para ser las ventanas de visión a la sociedad (...) Por tanto tiene que estar vivo, tiene que estar hiperconectado y tiene que ser bailado y regido por gente más sabia. (Balcells, 2015, entrevista)

Rodríguez reflexionó sobre las políticas de los centros y las necesidades de los creadores y apuntaba que:

Antes había que ir a festivales concretos y, ahora, es todo mucho más cercano. Pero también tiene que ver con una política cultural muy concreta y creo que se produce una especie de falta de engranaje entre las políticas culturales y la producción cultural, que es lo que ha pasado siempre en este país que, por un lado ha ido la gente haciendo cosas y las políticas culturales a rebufo. Me refiero con esto a que todas las convocatorias de artes plásticas no incluían el vídeo cuando muchos artistas ya estaban trabajando en vídeo o que los premios no contemplaban que una obra podía ser una instalación con vídeo ya que la instalación no se veía tampoco como un sitio en el que pudiera estar el vídeo integrado. Pero también tiene que ver con las políticas de centros de arte, etcétera. Hemos visto que, hasta los 90, los centros de producción artística importantes: Arteleku, Hangar, cientos

talleres en el Círculo de Bellas Artes, el Centro de Imagen de Vitoria, eran los que mantenían viva la maquinaria, la fábrica de videoarte pero eso, en cierto momento, se transforma en los *labs*, después de los centros de artes vienen los laboratorios, hay una fiebre de *labs* cuando ya, prácticamente, todas las herramientas de grabación y postproducción son casi domésticas y cada uno se lo hace en casa. Entonces se vuelven a diluir las formas de producción del vídeo. (Rodríguez, 2015, entrevista)

3.5.3.2. ¿Qué características debería tener el museo?

De todas las respuestas contenidas en la muestra, se han seleccionado las características que a los entrevistados les gustaría que tuviera un modelo de museo ideal y se extrajeron 15 características que lo definirían y son las siguientes:

- | | |
|--|---|
| 1) Acceso a la universidad | 10) Mediador entre el arte y la sociedad |
| 2) Actividades públicas | 11) Mostrar la realidad actual |
| 3) Apoyo al artista | 12) Arte de la calle |
| 4) Debate público | 13) Producción |
| 5) Deben pertenecer a los artistas | 14) Puente entre el artista y la sociedad |
| 6) Educación | 15) Reflejo de la sociedad |
| 7) Formación | |
| 8) Investigación | |
| 9) Algo más que un lugar de
encuentro | |

De las 15 características que definirían al museo ideal según la muestra de entrevistados, las más destacadas fueron por orden descendente de respuestas que el museo sea un lugar de encuentro, seguido de educación, investigación y puente entre los artistas y la sociedad (véase Fig. 207).

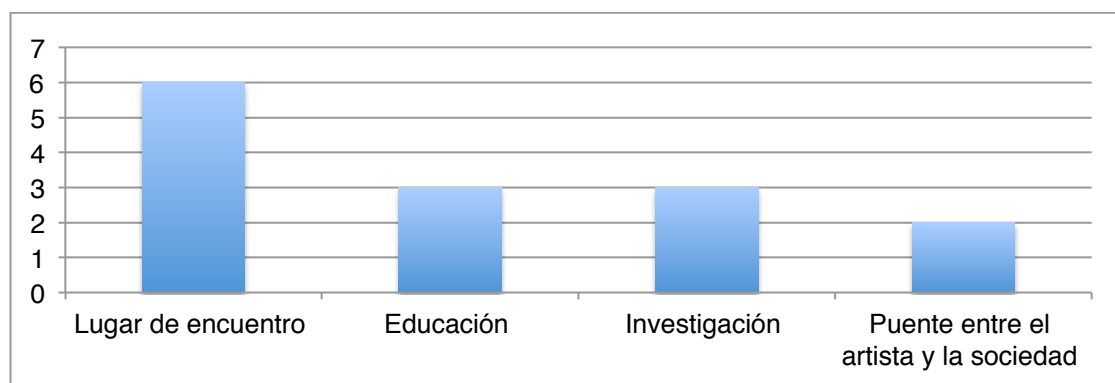


Fig. 207. Gráfico: Características del museo ideal. (Elaboración propia)

Por consiguiente, el ideal de museo para los entrevistados es un **punto de encuentro entre los artistas y la sociedad**, que funcione de **mediador entre el arte y la sociedad**, un sitio al que **deben pertenecer los artistas**, que los **apoye, algo más que un lugar de encuentro** que **muestra la realidad actual**, que sea un **reflejo de la sociedad**, que recoja propuestas de **arte de la calle**, que funcione también como un lugar para el **debate público** con **actividades públicas**, en el que tenga lugar la **educación**, la **formación**, la **investigación**, que proporcione medidas para la **producción** de piezas de arte y que sirva de conexión y de acceso con la **universidad**.

Balcells apuesta por una nueva concepción de museo y explicaba que:

Yo creo que el museo se ha de reinventar, ser un **lugar de encuentro**, que sea de los artistas, no de los *curators* y los directores. Yo si fuera la directora del museo lo primero que haría sería llamar a los artistas, los que llevan más años trabajando y los que llevan menos y pedirles que me dieran lo mejor y, a partir de ahí, que fuera un **lugar verdadero de encuentros**, un lugar vivo, porque están absolutamente muertos y sólo se dedican a clasificar y mientras se dediquen a esto, no hay nada que hacer ya que el presente es inclasificable y lo más interesante que puede pasar en el presente se nos escapa de las manos; es como intentar coger un pájaro al vuelo, el pájaro vuela y nosotros no podemos cogerlo (...) Mi ideal es complejo porque ha de recoger legados, coger sabidurías no sólo un lugar de encuentro sin más (pero si fuera así sería cualquier sitio, podría ser la Plaça Catalunya) es más que eso, es más complicado pero se puede hacer. (Balcells, 2015, entrevista)

Brives comparaba los museos españoles con los de Latinoamérica explicando que deben ser más abiertos como lo son los museos latinoamericanos:

El papel actual debería de ser un museo vivo, como los de Latinoamérica, cercanía, proximidad, entorno y labor de didáctica. Tenemos que recoger los nuevos códigos. Los museos tienen un cometido, una obligación ética, que es el **dar a conocer a los artistas**, no sólo a los muertos sino a los artistas vivos y darles ese retorno y que el museo tenga recursos suficientes para esto. (Brives, 2015, entrevista)

Por otra parte, Rodríguez expone que al museo se le están exigiendo, tal vez demasiadas cosas, desde un punto de vista artístico y educativo y apuntaba que:

Ahora el museo está en el centro de todas las miradas y quizás se le está exigiendo mucho, es decir, que todos los puntos débiles de la educación en artes plásticas parece que tienen que subsanarlos los departamentos de educación del museo. Todas las cuestiones de visibilidad del vídeo que no están en los circuitos de exhibición normales, como pueden ser las salas de cine, parece que tiene que asumirlo el museo. El museo tiene que ser el conector de experiencias sociales y artísticas. Estamos cargando de mucha responsabilidad al museo y eso está bien, creo, porque acelera una actualización del museo que, en la mayoría de los casos que conocemos, son instituciones decimonónicas y no dejan de ser también una institución de control porque, al fin y al cabo, pertenecen a la sociedad del control. (Rodríguez, 2015, entrevista)

Poyo defiende la parte educativa como crucial y que debería definir a los museos españoles y exponía que:

Los museos y centros deberían tener una videoteca, proyectarla, conectarla con los centros educativos y que no sea algo que vayas a buscar, sino un archivo educacional. Un museo debe ser una parte educativa y no sólo de alumnos y alumnas sino que se familiaricen unas obras con otras, te da una perspectiva. (Poyo, 2015, entrevista)

Bonino concluía la entrevista con su ideal de museo y explicaba que:

Me gustaría que el papel del museo fuese un sitio donde tu puedas guardar el patrimonio de la humanidad, que signifique la creación del ser humano, de su cultura. Que permita, a su vez, preservarla, difundir la creación del ser humano, que esté al alcance de la población y que forme parte de la misma. El museo está dentro de la cultura y tiene que ser parte de la sociedad. El problema es que esto no se da, el museo es una entidad que está lejos de la sociedad y no intenta bajar a ella, es una mirada elitista, es un museo burgués que intenta acercarse al pueblo. La mayoría de museos hacen esto y algo va mal y no funciona. El museo es un elemento para atraer divisas o estudios de investigación y hay un montón de cosas que están sucediendo y van convirtiendo a los museos en una especie de elefantes blancos y, esto, no tendría que ser así. (Bonino, 2015, entrevista)



Fig. 208. Bonino, 2015

3. 5. 4. Resultados a destacar obtenidos del análisis de los resultados de la información obtenida tras la aplicación del modelo de entrevista en profundidad

El modelo desarrollado para la presente investigación basado en la entrevista en profundidad y el análisis de los datos obtenidos de las mismas se podría considerar como válido ya que ha permitido desarrollar un análisis científico y obtener conclusiones válidas que han servido para estudiar los fenómenos en los que se centra la investigación y que se concretan a continuación:

-Teniendo en cuenta todas las definiciones que se han proporcionado en las entrevistas analizadas se ha podido llegar a una definición del término videoarte basada en todas las definiciones, los conceptos y las palabras clave:

Videoarte es una práctica en la que se utilizan dispositivos electrónicos-analógicos o digitales en soporte de vídeo y que se desarrolla con la intención de crear una pieza audiovisual con una expresión o un valor artístico (Definición propuesta por el autor)

-El videoarte monocanal es clasificable pero no de una forma cerrada sino que permite la complementación a través de las categorías que se han identificado tras la aplicación del modelo y, según su intencionalidad, cabría destacar las categorías de videoarte monocanal disruptivo, crítico o comprometido y registro de acciones. Pero las categorías son totalmente complementarias y no excluyentes unas de otras.

-Es complicado afirmar que hayan surgido nuevas categorías entre los años 2005-2015 y aunque los entrevistados destacaron que se ha producido un acercamiento del videoarte al cine, al documental (subjetivo), etcétera, sería un poco arriesgado afirmar que estas categorías o más bien características han surgido durante el periodo que compone el estudio. Es importante destacar como novedad en sí misma el videoarte grabado con teléfonos móviles; pero más que una tendencia habría que matizar que se corresponde más con la utilización de una tecnología surgida durante este periodo de tiempo.

-Durante este periodo se observa un interés de los videoartistas por el desarrollo de proyectos de investigaciones de tipo científico o antropológico y reflexiones políticas y sociales.

-Se podría observar una evolución del *found footage* o *apropiacionismo* y se aprecia una importancia del mismo para generar contenido y adicionalmente Internet facilita la recopilación de archivos con los que desarrollar una pieza sin necesidad de generarlos por ordenador o grabar material a través de una cámara. El videoarte documental también se observa como una tendencia que ha adquirido importancia durante el estudio.

-Aunque se puedan apreciar determinados estilos y la utilización de iconos y tópicos españoles dentro de la producción de artistas, la utilización de determinados recursos con los que se puede identificar a la cultura española no se podrían considerar suficientes elementos como para ser un sello de identidad en la producción de videoarte español. Además esta utilización de los iconos se desarrolla de forma puntual y no es una máxima que defina la producción de este tipo de artistas.

-La democratización de los equipos también podría relacionarse con la asequibilidad de los mismos. Bajo esta democratización se podría incluir la opción del acceso a equipos en centros colaborativos, asociaciones así como la participación colectiva y la cooperación entre personas.

-Se produce la convivencia entre los proyectos básicos y complejos y una coexistencia entre los proyectos de carácter individual y colectivo, además de una interacción a través del compartimiento y el intercambio del conocimiento mediante tutoriales online y se destaca la figura del *prosumer* (*prosumidor*: productor y consumidor).

-El cambio tecnológico está muy relacionado con la alta resolución (HD) y está a su vez conectado a que se haya producido un acercamiento entre la calidad del cine y del vídeo. Por ello, como apuntan muchos de los entrevistados el vídeo a través de la calidad rompe uno de los límites que lo diferenciaban del cine. Los entrevistados

han destacado la importancia de cómo la postproducción se ha hecho una realidad posible y ha aportado sofisticación a los vídeos dentro de este periodo de estudio.

-La calidad es una característica definitoria de este periodo de estudio; la mejora de la tecnología se ha traducido como un aumento de los estándares de calidad respecto a décadas anteriores al tiempo en el que se centra el estudio. Lo que antes suponía un signo de distinción y de reflejo de una determinada tecnología punta, se ha convertido en el estándar de cualquier dispositivo doméstico (cámaras, teléfonos móviles, televisión, pantallas de ordenador, etcétera).

-En general, durante los años comprendidos en el estudio se observa una aceptación de los medios digitales como estándar. Se ha producido una mejora tecnológica a todos los niveles en el ámbito audiovisual y las TIC, que ha tenido una repercusión a la hora de trabajar con el vídeo como soporte de creación artística.

-La convergencia tecnológica entre dispositivos es otro cambio a tener en cuenta y permite que varios equipos converjan para trabajar de forma similar o complementándose entre sí ya que pueden compartir recursos e interactuar entre sí (*smartphones*, *tablets*, ordenadores, etcétera).

-Internet ha transformado de forma radical la distribución de los vídeos por parte de los artistas y las distribuidoras y el intercambio entre instituciones y otros organismos.

-Algunas de las características que más destacan los entrevistados (alta calidad, portabilidad, manejo, resolución, libertad, nitidez y objetivos intercambiables) pueden extrapolarse como características comunes a la mayoría de las tecnologías de la imagen que han ido surgiendo en los años en los que se centra el estudio (*hardware* y *software*). Por ello, la alta calidad, portabilidad, manejo, resolución, libertad, nitidez, se podrían encontrar en otros dispositivos (no sólo en las cámaras DSRL). Sin embargo, a pesar de la complejidad que supone trabajar con estas cámaras y de los conocimientos técnicos que precisa, los estándares de calidad que se consiguen a través de este tipo de dispositivos son muy elevados.

-Se podría afirmar que hay un cambio estético como consecuencia del uso o del abuso de los recursos tecnológicos, por lo que la postproducción condiciona al resultado así como el procesamiento de imágenes, pero puede producirse de una forma positiva o negativa, dependiendo del uso que se le proporcione a la tecnología y esto podría estar relacionado por la facilidad de uso (en algunos casos y dependiendo de los equipos y del software utilizado) de los equipos de grabación y del software de edición y postproducción. Otras categorías explicadas por los entrevistados, como por ejemplo la premisa de que la tecnología avanza el proceso artístico, podría estar relacionada con la producción más que con nuevas formas narrativas.

-Algunos de los entrevistados reconocen su incapacidad tecnológica o bien porque trabajan con equipos de profesionales o bien porque no consideran que la tecnología sea totalmente necesaria para la creación audiovisual.

-Respecto a la narrativa audiovisual se podría destacar que en videoarte se ha producido un acercamiento del videoarte al cine y al corto cinematográfico y que observan que se traduce en un uso de la narrativa cinematográfica. Por lo que se podría decir que se está produciendo una convergencia cine y vídeo tanto en el uso del mismo soporte (vídeo digital) como un acercamiento a la narrativa y metanarrativa cinematográfica.

-Internet ha provocado una mayor visibilidad y un cambio del consumo y exhibición del videoarte en España, aunque habría que destacar también la figura del festival respecto al videoarte y observar la posición del mismo frente al museo, la galería y el papel de los festivales musicales. Además, la Red, podría posicionarse como medio válido de distribución de videoarte en España, pero existen limitaciones ya que apenas existen mecanismos de compensación de los honorarios del artista. Respecto a la exhibición, se destaca la coexistencia, con otras plataformas pero, por otra parte, no todas las obras pueden ser visionadas en una pantalla de ordenador.

-El museo se posiciona como la forma más adecuada de exhibición de videoarte y destaca por sus funciones de exhibición, conservación, archivo, catálogo y clasificación y difusión principalmente seguido de la galería. Los festivales e Internet

son medios de exhibición también apropiados, seguidos de los centros de arte, tanto públicos, privados como alternativos. También se han nombrado a las ferias de videoarte. Aunque hay una defensa de la convergencia entre las diferentes formas de exhibición (museo, galería e Internet, principalmente) como propuesta más apropiada de exhibición de videoarte.

3. 6. Resultados del análisis de la información obtenida tras la aplicación del mesomodelo de análisis de obras de videoarte.

En este apartado se analizarán las seis piezas seleccionadas de videoarte aplicando el mesomodelo diseñado ex profeso para esta investigación y se analizarán los resultados obtenidos y se observará si el modelo es aplicable para el análisis de obras de videoarte y si los resultados obtenidos son adecuados para validar o no las hipótesis planteadas en la presente tesis.

Como se detalló en el apartado de aplicación del mesomodelo de análisis de obras de videoarte las piezas seleccionadas para su análisis son las siguientes:

-*Breakfast* (2004) de Daniel Silvo (Primer premio del “Certamen de Caja Madrid de arte emergente Generaciones”, 2005).

-*Delay glass* (2007) de Txuspo Poyo (Primer Premio en la “X Mostra Internacional Unión Fenosa”, 2008).

-*La mala pintura* (2008) de Carles Congost (“Artecambi”, Verona, 2008).

-*The Istanbul map* (2010) de Jordi Colomer (“VideoStorias”, ARTIUM, Vitoria, 2011).

-*El gran arsénico* (2015) de Albert Merino (Premio LOOP DISCOVER, “LOOP” Barcelona 2016).

-*La mano que trina* (2015) de María Cañas (“Risas en la oscuridad”, CAAC, Sevilla, 2015).

3. 6. 1. Análisis de la obra *Breakfast*

3. 6. 1. 1. Ficha técnica

Título: <i>Breakfast</i> .
Autor: Daniel Silvo.
Producción: Daniel Silvo.
Duración: 4', 24".
Año: 2004.
Idioma: Inglés, suajili.
Subtítulos: Persa.
Color: Sí.
Sonido: Estéreo.
Banda sonora: No.
Licencia: <i>Creative Commons</i> .



Fig. 218. Silvo. *Breakfast*, 2004

3. 6. 1. 2. Breve biografía del artista

Daniel Silvo (Cádiz, 1982). Licenciado en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid en 2005. Su obra artística se basa principalmente en la fotografía y el vídeo.

Silvo obtuvo el primer premio en “Generaciones de Caja Madrid” (2005) y ha participado en exposiciones como “Monocanal” (2003), Madrid. MNCARS; “J’en Rêve” (2005), Foundation Cartier; “Somewhere Beyond The Sea” (2006), FRIEZE Art Fair; o “Reproducción, repetición y reivindicación” (2010), Viena. Instituto Cervantes. Gracias a las distintas becas de residencia e investigación, Silvo ha vivido en Berlín (Universität der Künste), Aix-en-Provence (Pépinières européennes pour jeunes artistes), Bilbao, Madrid, Cuba, Utrecht-Holanda (IMPAKT Foundation) y San Luis Potosí-México (EMARE, en el Centro de Arte y Nuevas Tecnologías). Silvo ha desarrollado su carrera artística en paralelo a la académica, obteniendo el doctorado en Bellas Artes en 2011.



Fig. 219. Silvo, 2015

3. 6. 1. 3. Sinopsis de la pieza / descripción si no es narrativa

Breakfast muestra la entrevista que realizó Daniel Silvo a Michael Ematthews, un artista de Kenia que cuenta su experiencia y narra lo que supone ser artista en su país. Además, Ematthews describe el proceso creativo que sigue y las dificultades que tiene en su nación para obtener los materiales que necesita para desarrollar su obra.

3. 6. 1. 4. Clasificación de la pieza

Videoarte monocal canal disruptivo documental. Registro de acciones. Crítico.

3. 6. 1. 5. Elementos narrativos:

3. 6. 1. 5. 1. PERSONAJES:

El protagonista es un artista de Kenia al que se le está haciendo una entrevista. Pero, a *priori*, no se le reconoce como tal ya que respecto al tratamiento que la pieza le proporciona, desde el punto de vista visual, se le reemplaza a un segundo plano. El protagonista no aparece en ningún plano principal de la pieza sino que aparece dentro de una pantalla flotante que cambia de posición y aparece en las diferentes esquinas de la pantalla según la pregunta que se le formula. Pero aunque la ventana flotante cambia el protagonista aparece siempre de la misma forma en el mismo plano fijo.

El personaje secundario es el entrevistador que aparece desayunando y del que sólo se muestran las manos preparando los diferentes platos que configuran un desayuno (aparece cogiendo objetos, untando mantequilla en el pan, bebe café, etcétera).

También aparecen otros personajes secundarios en la mesa, pero no aportan ninguna información de interés a la pieza, tan sólo ubican la acción y aparecen partes de los diferentes cuerpos. Los planos de estos personajes les presentan como comensales pero están cortados y son irreconocibles. Estos planos de los personajes secundarios

sólo proporcionan información sobre la acción principal, que se desarrolla dentro de otras acciones secundarias en las que se encuentran estos personajes pero no aportan nada al desarrollo de la historia. (Véase Fig. 220).



Fig. 220. Silvio. *Breakfast*, 2004

3. 6. 1. 5. 2. ESPACIO

La acción se desarrolla dentro de un espacio determinado y la sitúa dentro de un interior; en una mesa en la que el entrevistador está desayunando y se supone que se encuentra cerca del entrevistado. La acción se sitúa dentro del espacio a través de planos subjetivos del protagonista dentro del espacio (coge objetos y alimentos, bebe café, unta tostadas con mantequilla, etcétera).

Los planos subjetivos del protagonista se complementan con planos generales, medios y cortos que ubican la acción dentro del espacio en la que se desarrolla la acción del vídeo (véase Fig. 221). Se produce una identidad espacial en todo el vídeo, ya que los planos más cortos complementan a los generales pero siempre del mismo espacio.

Además se produce una alteridad espacial sólo en los planos del frigorífico, ya que podría tratarse de otra habitación pero se establece una relación de contigüidad ya que añade información respecto a lo que se muestra en el siguiente espacio que es la habitación donde tiene lugar el desayuno y la entrevista.

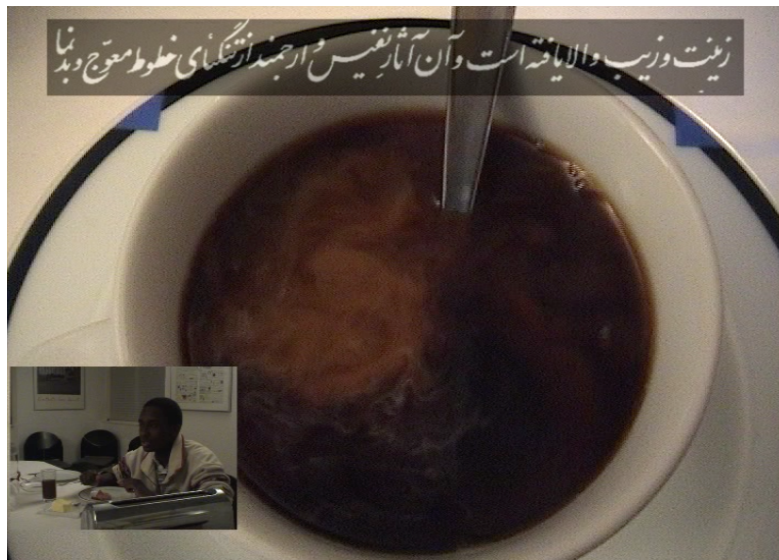


Fig. 221. Silvo. *Breakfast*, 2004

3.6.1.5.3. TIEMPO

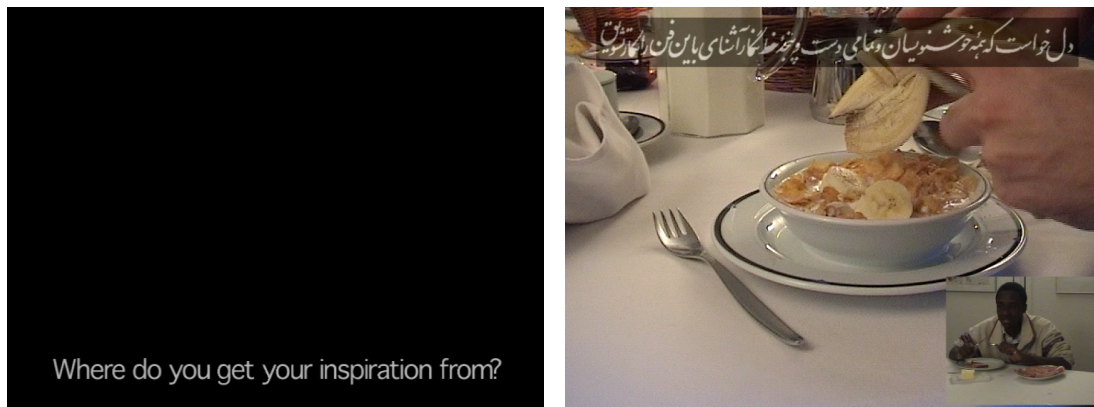
El tiempo en el discurso es textual, totalmente organizado y al ser una pieza de videoarte monocal canal tiene un principio y un final. La localización se produce en un tiempo presente y tiene una naturaleza ficcional ya que reproduce una situación que es la acción de un desayuno mientras tiene lugar la entrevista y tiene una naturaleza personal, porque reproduce una acción en la que el propio artista forma parte del vídeo, actúa en él, el director del vídeo desayuna con el entrevistado. La duración es impura, reproduce parte de la entrevista y los planos son de una duración determinada, no son planos secuencia, hay edición y una sección de planos. Cada corte corresponde a una elipsis temporal pero mantienen una coherencia por lo que se mantiene el récord de las imágenes.

3. 6. 1. 5. 4. ACCIONES

Dentro del vídeo se pueden observar tanto acciones nucleares como satélites ya que las acciones tienen un significado implícito. Las acciones nucleares tienen principalmente un predominio comisivo puesto que presentan la preparación del desayuno y el desarrollo del mismo.

Las acciones satélites son implícitas de las nucleares y necesitan más de un visionado para llegar a una posible doble interpretación.

De forma indirecta, el desarrollo de las acciones nucleares y satélites provocan confusión al espectador, pues es muy difícil saber qué está pasando porque los planos del desayuno no dan a entender que se trata de una entrevista. Además, se utilizan diferentes lenguas lo que produce una confusión absoluta al no saber qué se dice, excepto las preguntas que son en inglés. Las preguntas aparecen en cartelas negras en inglés, el entrevistado contesta en suajili y el vídeo está subtítuloado en persa (Véanse Fig. 222 y 223).



Figs. 222 y 223. Silvo. *Breakfast*, 2004

3. 6. 1. 5. 5. Sonido

El sonido es diegético y proviene tanto de la voz del entrevistado como el sonido que emiten los diferentes objetos que aparecen el vídeo al ser utilizados por los protagonistas lo que le proporciona a la acción un halo de cotidianidad. No hay música de fondo, ni banda sonora, ni efectos especiales de sonido.

3. 6. 1. 5. 6. Elementos narrativos de expresión

3. 6. 1. 5. 6. 1. De qué forma utiliza la narración

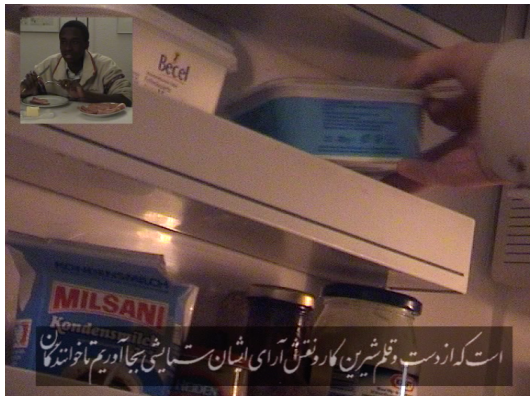
Hay que destacar que la pieza desarrolla la narración a través del uso de planos generales, medios y detalle tanto para ubicar la acción como para desarrollarla. Se muestra al entrevistado a través de una ventana flotante que cambia según la pregunta que, a pesar de ser el protagonista de la acción, lo sitúa en un segundo plano proporcionando protagonismo a la acción de desayunar con todo tipo de detalles y recursos.

Referencias televisivas

Se pueden observar principalmente referencias televisivas. El vídeo comienza con varios *zooms* con fundidos encadenados que son falsos *travelings*. A través de la secuencia de *zooms* y al sucederse uno tras otro ofrecen sensación de profundidad pero, sobre todo, de vídeo casero emitido por televisión. El vídeo también utiliza la ventana flotante como si se tratase de una entrevista en directo, algo que está ocurriendo en el momento que se emite un programa y se contacta con otra persona en remoto, pero en esta pieza las dos personas están en el mismo espacio. Aparte de las referencias televisivas y la utilización de determinados recursos propios del medio, hay referencias a la publicidad que se observan en el uso de los diferentes planos utilizados en los anuncios publicitarios emitidos en televisión y que a través de primerísimos primeros planos hacen demostraciones de cómo utilizar un producto mostrando el detalle. En esta pieza Silvo utiliza este tipo de planos para mostrar con todo detalle cómo preparar un desayuno y enseña los diferentes ingredientes, cómo utilizarlos o cómo deben ser aplicados (véanse Fig. 224 y 225).

Tipo de narrativa audiovisual:

Se trata de una narración categórica ya que la pieza muestra un claro estilo descriptivo, presenta la información, de una forma supuestamente objetiva, para mostrar algo que está ocurriendo de forma real y además parece ser una especie de documental dado que muestra un testimonio real.



Figs. 224 y 225. Silvo. *Breakfast*, 2004

3. 6. 1. 5. 6. 2. Estructura dramática (Trama/Subtrama)

Hay dos tramas que se muestran en paralelo: el plano dentro de una ventana flotante del entrevistado que narra su experiencia como artista en Kenia y los procesos creativos que sigue y, por otra parte, se desarrolla la acción de preparar el desayuno y el acto de desayunar.

La subtrama es la confusión que se genera al mostrar las dos tramas: la primera es la trama que se muestra a través de una ventana flotante que se mueve y la segunda trama que, aparentemente, es la trama principal y que aparece subtitulada en persa.

3.6.1.6. Análisis del contexto

Contexto creativo: desde el punto de vista creativo de la pieza respecto al propio artista cabe decir que éste, a través de *Breakfast* alude a una situación de falta de comunicación y toma como ejemplo el mundo del arte y la desubicación de los artistas frente a la sociedad en la que viven ya que se encuentran en una situación en la que no se les reconoce como profesionales.

Contexto espacial: al tratarse de una pieza monocal el tiempo de visionado supone un condicionante para la pieza ya que el espectador puede abandonar el espacio en el que se ha exhibido y no terminar su visionado lo que complicaría llegar a una interpretación total de la obra. Para su total entendimiento hay que visionarla varias veces, porque un solo visionado no es suficiente para la comprensión de la pieza.

Contexto temporal: Los elementos que aparecen no son suficientes para ubicarlos dentro de un espacio temporal determinado pero sí que lo hace el formato, al tratarse de un vídeo en formato 4/3, el formato podría remitir o incluso situar la pieza en una fecha anterior de la producción. El formato 4/3 era el estándar de muchas pantallas de ordenador y televisores ya que fue el que utilizaba la televisión PAL (sistema de codificación televisión más empleado en el mundo en la transmisión de señales de televisión analógica en color) hasta el año 2009, por lo que dado este formato, formato la pieza podría ubicarse varios años anteriores a su producción.

Contexto económico-social: Respecto a si se ha producido una intencionalidad directa del artista en relacionar la pieza con una determinada época o si hay elementos de esa época apreciables dentro de la obra, cabe apuntar que tanto la mesa como los elementos que aparecen (cubertería y alimentos) no los sitúa en ningún contexto económico social y no hay una ninguna ostentación del lujo, por lo que podría querer situar la pieza dentro de un contexto social y económico medio. Hay otros detalles que más a un contexto económico sí que remiten a otra cultura como por ejemplo el nombre y las diferentes marcas comerciales de los productos sitúan la acción claramente fuera de España.

3. 6. 1. 7. Interpretación de la obra

El vídeo *Breakfast* muestra la entrevista que Silvo le hace en inglés al artista procedente de Kenia, Michael Ematthews, pero que le responde en suajili. Para proporcionar más información al espectador, la entrevista es subtitulada en persa. A través de estas tres lenguas, Silvo, consigue generar frustración en el espectador que intenta buscar una lectura más allá del propio texto. El espectador occidental es capaz de entender las preguntas pero no las respuestas y un espectador africano podría entender las respuestas pero no las preguntas.

Breakfast destaca y define los principales problemas de comunicación que suceden en el mundo del arte y la incomunicación que se produce entre los artistas, los críticos y los espectadores: los tres hablan diferentes idiomas y de una forma unilateral pero no hay retroalimentación entre ellos. Por otra parte, Silvo a través de la preparación del desayuno, muestra el proceso creativo de la preparación de los materiales y conecta con el concepto oriental de lo que supone hacer arte, el arte de la comida, el arte de la preparación del té, la maña que implica hacer las cosas, la sabiduría, el saber hacer, etcétera. Este tipo de arte es, por consiguiente, según se puede observar en *Breakfast*, muy diferente al concepto abstracto y contemporáneo de lo que la sociedad occidental entiende por crear arte.

3. 6. 2. Análisis de la obra *Delay glass*

3. 6. 2. 1. Ficha técnica

Título: <i>Delay glass</i> .
Autor: Txuspo Poyo.
Producción: Txuspo Poyo.
Duración: 8', 46".
Año: 2007.
Idioma: No.
Subtítulos: No.
Color: Sí.
Sonido: Sí.
Banda sonora: Erratum (Partitura compuesta por Marcel Duchamp para El gran vidrio) interpretada por Gorgon Monahan al piano.
Licencia: Copyright.

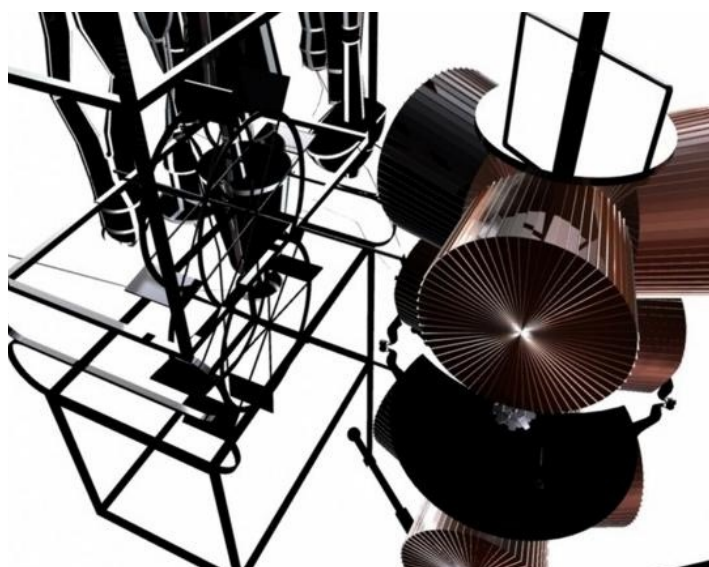


Fig. 226. Poyo. *Delay glass*, 2007

3. 6. 2. 2. Breve biografía del artista

Txuspo Poyo es un artista multidisciplinar que utiliza diversos soportes para el desarrollo de su obra artística: películas en 16mm, vídeos, fotografías e imágenes tratadas, por citar algunos. En la obra de Poyo destacan de una forma considerable las referencias cinematográficas del siglo XX y la animación virtual.

Poyo es licenciado en Bellas Artes por la Universidad del País Vasco. En el 2001 la Fundación Marcelino Botín le concedió una beca para la residencia en el ISCP (Internation Studio and Curatorial Program) de Nueva York y estudió en CADA (Centro de Nuevas Tecnologías) de la Universidad de Nueva York. En 2006 la Fundación Arte y Derecho y La Fundación de las Artes de Valencia le otorgó una ayuda para desarrollar el proyecto *Delay glass* y ese mismo año recibió el premio Gure Arte del País Vasco y en el 2008 el premio de Unión Fenosa. Txuspo participó en las XV jornadas de estudio de la imagen en Madrid y 2010 fue uno de los artistas invitados en el Máster de la Universidad de Cuenca. Parte de la obra de Poyo se encuentra en el Museo Artium de Vitoria, el Centro la Panera de Lérida, el Museo de Arte y Diseño de Costa Rica y La Sala Montcada de Barcelona.



Fig. 227. Poyo, 2015

3. 6. 2. 3. Sinopsis de la pieza / descripción si no es narrativa

Máquinas futuristas que funcionan e interactúan entre sí en un baile singular y que parece que bailan al compás de la banda sonora. Podría tratarse de máquinas que simbolizan ser humanos o viceversa.

3. 6. 2. 4. Clasificación de la pieza

Videoarte monocal, disruptivo, animación experimental 3D.

3. 6. 2. 5. Elementos narrativos:

3. 6. 2. 5. 1. PERSONAJES:

Los personajes son máquinas en movimiento, no hay personajes persona ni personas que accionen a las máquinas. Se mueven, no se identifica lo que hacen pero interactúan entre sí. Son máquinas extrañas y futuristas que se mueven sin parar pero que, *a priori*, se desconoce qué función desempeñan.



Fig 228. Poyo. *Delay glass*, 2007

3. 6. 2. 5. 2. ESPACIO

El espacio es no es convencional ya que no hace referencia a la realidad, todas la estructuras que aparecen son imaginadas y representa a un mundo irreal y desconocido. En ocasiones el espacio es sugerido porque se aprecian suelos (Véase Fig. 228). También es un espacio sintético porque cambia constantemente según se desarrolla la acción.

3. 6. 2. 5. 3. TIEMPO

El tiempo tiene una localización que se puede considerar futura, porque lo que aparece no pertenece o ha pertenecido aún, en principio, a ninguna época pasada en particular. No se puede afirmar que el tiempo transcurre de una forma lineal, porque no se identifican acciones que proporcionen información sobre si se produce un cambio en el tiempo y tampoco se observa ninguno en el transcurso del vídeo. Por consiguiente, el vídeo tiene un tiempo de naturaleza ficcional con una duración cambiante.

3. 6. 2. 5. 4. ACCIONES

Dentro del vídeo se pueden observar tanto acciones nucleares como satélites ya que las acciones tienen un significado implícito.

Las acciones nucleares tienen principalmente un predominio omisivo ya que las acciones que se presentan en apariencia son sencillas, simplemente de movimiento de las máquinas y la interacción entre ellas pero no se puede identificar qué tipo de máquinas son ni tampoco qué función desempeñan.

Las acciones satélites son implícitas de las nucleares y necesitan más de un visionado para llegar a una posible interpretación. Las acciones satélites se analizarán posteriormente en el apartado de Trama/Subtrama.

3. 6. 2. 5. 5. SONIDO:

El sonido es diegético en muchos de los planos y se identifica la fuente de la que proviene. Principalmente son ruidos provenientes de las máquinas. También hay sonido no diegético continuo durante el vídeo que es la banda sonora: *Erratum*, una pieza de música compuesta por Marcel Duchamp para *El gran vidrio* y que es interpretada por Gorgon Monahan al piano especialmente para este vídeo.

3. 6. 2. 5. 6. Elementos narrativos de expresión

3. 6. 2. 5. 6. 1. De qué forma utiliza la narración

Delay glass es una animación en tres dimensiones (3D) que otorga el principal protagonismo a las cualidades visuales y sonoras de los diferentes elementos que van apareciendo en el vídeo. *A priori* podría observarse que no tiene ningún significado y que simplemente quiere transmitir un concepto estético desarrollado a través del diseño y la animación de elementos en tres dimensiones a través de ordenador.

Tipo de narrativa audiovisual:

En la pieza se pueden observar principalmente un tipo de narrativa abstracta, según la clasificación de David Borwell (1995, p. 103), se le concede todo el protagonismo a las cualidades visuales y sonoras de las imágenes que aparecen en la pieza. Además, no se observa ninguna narrativa convencional y las máquinas que aparecen no se sabe que son, lo que hacen, ni por qué interactúan entre sí. Simplemente se aprecia sonido e imagen en movimiento. Se pueden apreciar algunas referencias realistas (como, por ejemplo, el suelo y algún reflejo que son símbolos que serán analizados en la subtrama). La edición se basa en la yuxtaposición de imágenes a veces dependientes y otras independientes unas de otras pero conectadas para crear emociones y sugerir al espectador sensaciones y placer estético.

3. 6. 2. 5. 6. 2. Estructura dramática (Trama/Subtrama)

Aparentemente no hay trama al tratarse de un vídeo de animación con una narrativa abstracta. En la pieza se analizan los diferentes elementos que aparecen y que la componen para extraer los subtramas. Las máquinas que aparecen funcionando, interactuando y que parece que bailan al compás de la banda sonora, configuran la trama.

La subtrama es compleja de identificar y para ello se analizarán los diferentes elementos que aparecen en la pieza. Para identificar la subtrama se analizarán primero las referencias que se pueden contemplar en el vídeo.

Referencias que se observan en la pieza:

Se observan principalmente referencias pictóricas y cinematográficas, principalmente.

Referencias pictóricas

El propio artista admitió (durante una entrevista para la presente investigación) que *Delay glass* es una recreación de *El gran vidrio* de Marcel Duchamp y que el proyecto es “una restauración tecnológica *El gran vidrio* inconcluso” (Poyo, 2015).

Una de las características que podría definir a *El gran vidrio* de Marcel Duchamp es su complejidad y sobre ella versan multitud de estudios que han llegado a diferentes interpretaciones de la obra.

En el presente análisis se intentarán analizar alguno de los símbolos utilizado por Duchamp en *El gran vidrio* para interpretar la pieza de Poyo, pero no se desarrollará un análisis exhaustivo de la obra de Duchamp (ni de las diferentes referencias que se encuentran en *Delay glass*) ya que, además de la extensión que requeriría tal estudio se apartaría del objetivo del análisis de la obra de Poyo y carece, por tanto, de sentido para esta investigación.

El gran vidrio se compone de dos grandes planchas de vidrio separadas por una hoja de aluminio y Duchamp, a través de esta obra, parece ser que quería expresar a través de todo tipo de símbolos visuales el deseo humano a la vez que pretendía “desacreditar el dogma de la precisión científica” lo que daba a entender que Duchamp ironizaba sobre todo lo relativo a la ciencia y a través de la sátira mezclaba el deseo sexual humano y los avances tecnológicos desarrollados por la ciencia y en *El gran vidrio* Duchamp “busca deconstruir el complejo universo estandarizado de las máquinas” (Cáceres, 2014, p. 107).

Desde una primera aproximación a la obra, se advierte la representación del amor y el sexo y se aprecia de una forma latente el ansia sexual y el delirio, simbolizados por unos artefactos a los que Duchamp despoja de todo romanticismo y que lo transforma en movimiento de maquinaria industrial. La interpretación de la obra de Duchamp servirá a su vez para identificar la subtrama de *Delay glass* y, de esta forma, intentar llegar a una interpretación coherente de la pieza de Poyo.

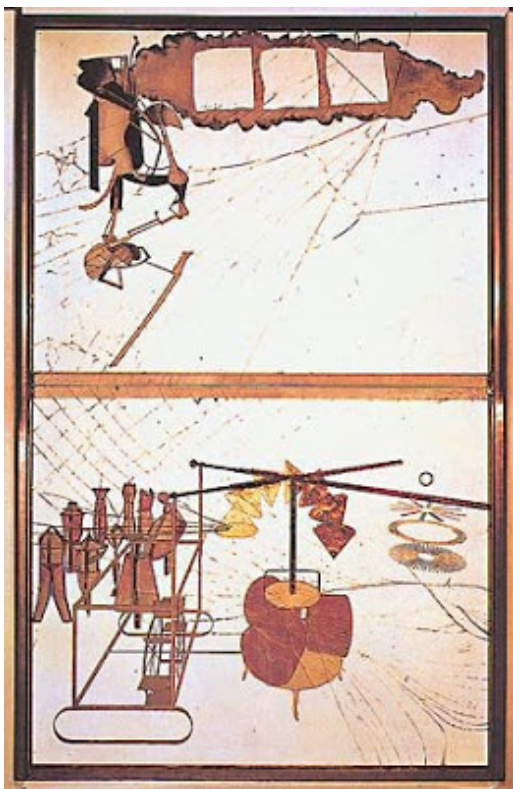


Fig. 229. Duchamp. *El gran vidrio*, 1923



Fig. 230. Poyo. *Delay glass*, 2007

El gran vidrio es “una obra que representa el deseo sexual a través de un lenguaje maquinista” y Poyo lo transforma en imágenes en movimiento y el mismo lo define como una restauración tecnológica pero “la idea de creación resulta algo insólita” y la animación “como arte de lo virtual no muestra los deseos inconfesables de un artista, sino que pide al espectador que los complete” (San Martín, 2008, p. 11).

El gran vidrio de Duchamp se compone de dos partes: una superior que simboliza lo femenino y la parte inferior que representa lo masculino y ambas partes, a su vez, representan la eterna dualidad entre ambos sexos. Duchamp establece una relación entre los dos sexos pero los separa en dos partes diferentes por lo que lo femenino y lo masculino se encuentran en una relación “de paralelismo narrativo, mientras la diversidad de imágenes entre ambos espacios ilustran el lenguaje del pensamiento con una percepción erótica en todas sus facetas anti-retinianas” (Cáceres, 2014, p. 107).

En la parte inferior aparecen representados a través de máquinas nueve hombres que tratan de alcanzar a su amada a la que también aparece simbolizada como otra máquina. La máquina superior (la mujer) tiene sometidos a todas las máquinas inferiores (los amantes) a su merced y los mueve a su antojo sin que se produzca ningún contacto físico directo, ya que se encuentran separados por una gruesa plancha de aluminio con la que Duchamp podría querer representar la separación entre los hombres y las mujeres y que esta separación es, a la vez, una condena ya que tanto los hombres como la mujer están condenados a la soledad.

Poyo en *Delay glass* rompe esa barrera de aluminio que estableció Duchamp y eleva a la mujer por encima de los hombres e interactúa con ellos a través de movimientos gravitatorios e impulsos eléctricos (véase Fig. 232).

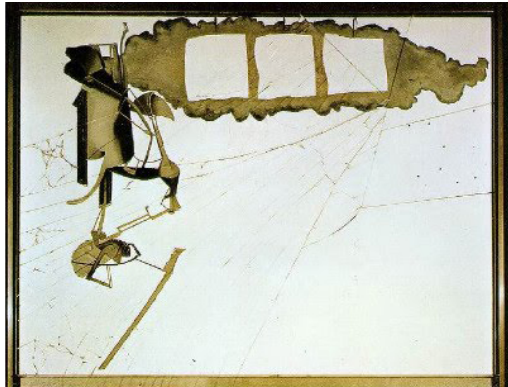


Fig. 231. Duchamp. *El gran vidrio*, 1923

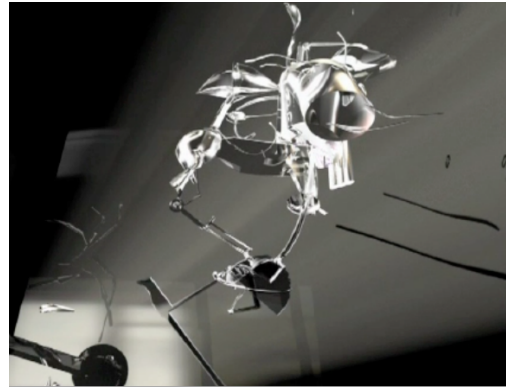


Fig. 232. Poyo. *Delay glass*, 2007

Al mismo tiempo, se puede identificar la parte inferior que corresponde a lo masculino y es una crítica hacia este género que Duchamp parodia como “la eterna circularidad masturbatoria de la máquina humana” (Cáceres, 2014, p. 107). Este movimiento repetitivo y monótono lo plasma Poyo a través de la reconstrucción de la obra de Duchamp que transforma en imágenes en movimiento dotando a las máquinas de *El gran vidrio* de dinamismo a través de giros circulares, gravitatorios y repetitivos de todos los artilugios tanto de forma individual como en grupo. Este tipo de movimiento uniforme y reiterado de las máquinas, Poyo, lo mantiene durante el transcurso de la obra y lo utiliza como recurso para magnificar el sentimiento de monotonía (véase Fig. 233).

Este movimiento se refleja en el obra de Duchamp para simbolizar el derroche energético que supone la masturbación y que se “consume mediante la expresión vida lenta/círculo vicioso/onanismo/horizontalidad/tope de vida/vida soltera” (Cáceres, 2014, p. 107).

Otra metáfora que se observa en *El gran vidrio* y que alude a la masturbación es el molinillo de chocolate que se podría interpretar como que la carencia de prácticas sexuales con otras personas, que conduce a la autosatisfacción como la única opción sexual (véase Fig. 236).



Fig. 233. Poyo. *Delay glass*, 2007

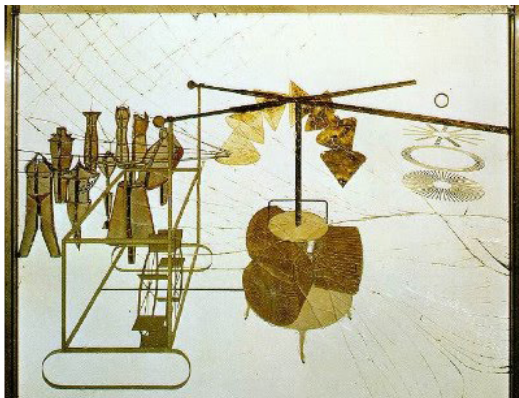


Fig 234. Duchamp. *El gran vidrio*, 1923

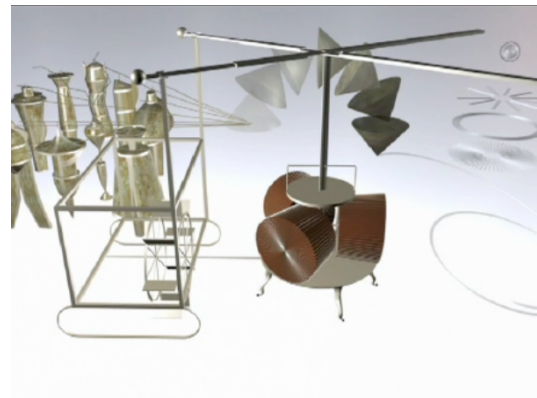


Fig 235. Poyo. *Delay glass*, 2007

“La moledora de chocolate escenificada en el marco de la soltería posee una fuerte huella alegórica, que resume el concepto de *El gran vidrio*”. Los solteros practican la masturbación (ya que muelen su propio chocolate) y accionan a la novia que se expande y “emite sus signos de aceptación con la puesta al desnudo, accionado eléctricamente por los solteros” (Cáceres, 2014, p. 107).

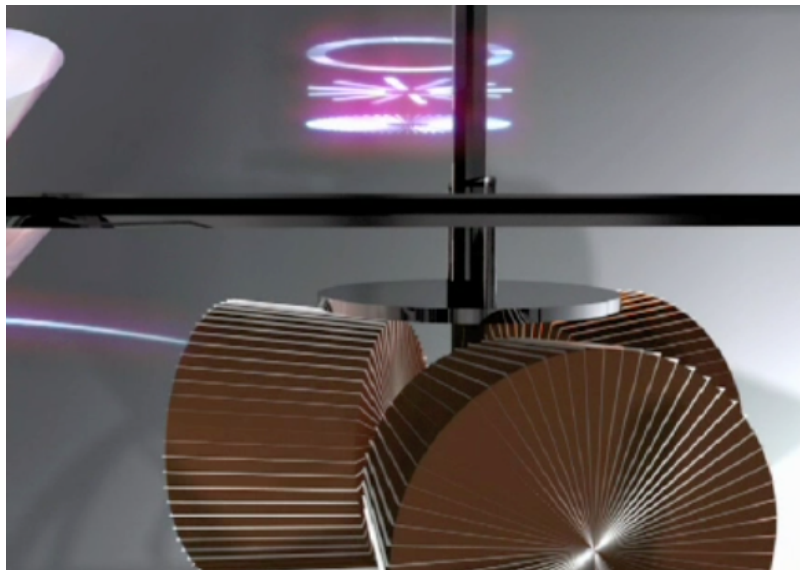


Fig. 236. Poyo. *Delay glass*, 2007

Los solteros funcionan, a su vez, como una constelación de elementos que se mueven en torno a la mujer y se encuentran sometidos “al campo de gravitación del género femenino” (Cáceres, 2014, p. 107). En la obra se establece la comunicación entre la novia y los solteros, se produce mediante el contacto de fluidos energéticos y Poyo lo traslada a la imagen en movimiento y, aparte, les añade elementos sonoros eléctricos para aumentar la sensación de intensidad y de máquina en movimiento.

Los fluidos energéticos femeninos se manifiestan en forma de cascada hacia los solteros y, por el contrario, los efluvios masculinos fluyen hacia arriba de forma vertical (véase Fig. 237 y 238).



Fig. 237 y 238. Poyo. *Delay glass*, 2007

El gran vidrio es concebido por Duchamp como un relato cargado de simbolismo que habla “sobre la naturaleza inexorablemente mecánica del amor” (Ramírez, 1993. p. 143). Juan Antonio Ramírez (1993. p. 143) observa *El gran vidrio* como una colmena transparente, donde la amante de la parte superior es la abeja reina y la parte inferior, la componen los zánganos. También establece un paralelismo entre la amante y una mantis religiosa que incluso aparece representada en un tamaño superior al resto de las otras máquinas (los machos) que esperan su dulce muerte al culminar el acto sexual.

Ramírez describe el movimiento que representa Duchamp y lo relaciona con elementos planetarios dentro *El gran vidrio*, ya que en la obra se podría observar una relación gravitatoria entre la amante y los nueve hombres y de cómo giran sobre sí mismos y también de cómo gravitan respecto a ella. Poyo en el desarrollo de su restauración *Delay glass* mantiene todos estos movimientos de forma constante en el desarrollo de la pieza (véase Fig. 239).

Para Octavio Paz (1997, p. 246) el tema que recoge Duchamp en *El gran vidrio* es tanto el amor como el conocimiento que se unen con un único objetivo su objetivo: la naturaleza de la realidad:

El amor nos lleva al conocimiento, pero el conocimiento es un reflejo apenas, la sombra de un velo transparente sobre la transparencia del vidrio. La novia es un paisaje y nosotros mismos, que la contemplamos desnuda, somos parte de ese paisaje. Nosotros somos los ojos con que la novia nos mira. Los ojos ávidos con que se desnuda, los ojos se cierran en el momento en que cae su vestido sobre el horizonte del vidrio. (Paz, 1997, p. 246)

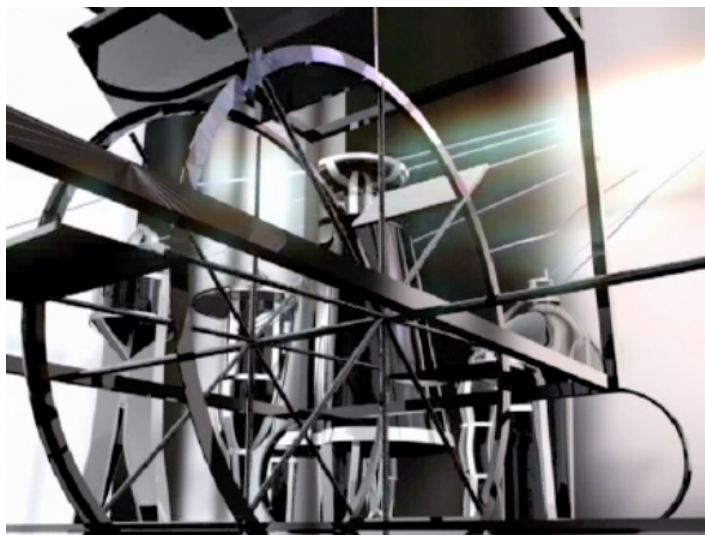


Fig. 239. Poyo. *Delay glass*, 2007

Esta observación de Paz (1997, p. 246) puede conectarse con la instalación de Duchamp que se analizará en el siguiente apartado y que tiene mucho que ver con el concepto de observación de la novia y del paisaje. Además, dicha instalación también se referencia en *Delay glass*.

Las referencias a Duchamp en la pieza de Poyo son constantes y en las propias palabras del artista durante una entrevista para esta investigación (como se explicaba antes) y el propio artista comentó que *Delay glass* es una restauración tecnológica *El gran vidrio* haciendo “una réplica exacta a partir de las anotaciones y medidas que dejó Marcel Duchamp en *El libro verde*” (Poyo, entrevista, 2015).

Siguiendo el análisis de la pieza de Poyo y tras la observación de la obra principal en la que se basa la restauración, el artista menciona a *El libro verde* de Duchamp al que también se le conoce como “*La maleta dadaísta* o *La caja verde*” (Paz, 1994, p.186). *El libro verde* data de 1934 y es una caja catálogo que contiene 93 documentos entre notas, cálculos, dibujos desarrollados por Duchamp entre los años de 1911 a 1915 además de una plancha en color de *La novia*.



Fig. 240. Duchamp. *La caja verde*, 1915

Con este conjunto de obras Duchamp rompe con el concepto tradicional de museo o institución u otra forma de espacio que sirve para exponer y albergar obras de arte y lo conecta a la idea de “museo en movimiento, un museo móvil o catálogo fluyente”. Duchamp además del cambio de perspectiva respecto al museo lo hace desde el punto de vista del espectador, al que le exige otro tipo de esfuerzo, no sólo como un observador pasivo sino que Duchamp quiere que reconcilie arte y vida: “un arte que obliga al espectador y al lector a convertirse en un artista y en un poeta” (Paz, 1994, p.186). Por lo que esta referencia de Poyo a *El libro verde* de Duchamp (que es en sí mismo un catálogo que funciona como un museo portátil) complementa a *El gran vidrio* ya que proporciona información extra, sobre cada uno de los elementos que lo componen, y ayudó al artista a obtener detalles con los que transformar la obra de Duchamp en imagen en movimiento y materializarlo a través de *Delay glass* (véase Fig. 240).

Otras referencias artísticas de Duchamp en *Delay glass*

Se pueden observar referencias en *Delay glass* de la instalación de Duchamp *Etant donnés*. Esta instalación es compleja y sólo se puede observar a través de dos mirillas que hay en una puerta de madera antigua. Al mirar por las dos mirillas (cada orificio corresponde a cada uno de los ojos del espectador) se observa un agujero en una pared de ladrillos y el cuerpo de una mujer desnuda postrada entre ramas de árbol, con la cara oculta pero mostrando su sexo. La mujer mantiene un brazo alzado y sobre la mano sostiene una lámpara de gas.

Etant donnés es la versión hiperilusionista de *El gran vidrio*, o sea, la versión más sensual. Aquí se aclara la posición del autor ante la vida: reafirma el papel central del erotismo en su obra. El amor es el motor del mundo, que está dentro de nosotros y al otro lado de la puerta: lo visual es un resorte ilusorio de lo mental. El mirón es el personaje central de la materialidad de la puerta que se abre a la ilusión del cerebro. (Cáceres, 2014, p. 110)

En *Delay glass* se aprecian varias referencias a esta obra y sirven para completar la pieza de Poyo, pero también hay que destacar el sentimiento de voyerismo que Duchamp le proporciona al espectador de la instalación, al obligarle a observar la obra a través de unas mirillas, como si se tratase de un espía que observa algo prohibido. Poyo transforma ese voyerismo y lo adapta al contexto espacial en el que se produce la pieza, obligando al espectador a ver lo que ocurre a través de la pantalla; un tipo de voyerismo contemporáneo al tiempo en el que se produce la pieza: un voyerismo de tipo audiovisual.

Por último, y antes de detallar las referencias de la instalación en *Delay Glass*, hay que rescatar la observación de Paz (1997, p. 246) sobre la novia y su relación con el paisaje y conectarla con *Etant donnés*, de la misma forma que Poyo lo conecta con la pieza, con lo que completa y aglutina, de esta forma, las diferentes obras de Duchamp en las que se basa *Delay Glass*.

La novia y su paisaje son una sombra, una idea, el trazo de un ser invisible sobre un espejo. Una especulación. La novia es nuestro horizonte, nuestra realidad; la naturaleza de esta realidad es ideal o, mejor dicho, hipotética: la novia es un punto de vista. (Paz, 1997, p. 246)

Las dos referencias *Etant donnés* que Poyo incluye en la pieza son, por una parte, el tablero de ajedrez que aparece en la instalación y que incorpora a la animación en forma de suelo y la segunda referencia que se aprecia es una réplica exacta, en forma de reflejo, de la figura de la mujer y las ramas que se encuentran en la instalación de Duchamp sobre las máquinas-hombres de *Delay glass* (véase Fig. 241-244).



Fig. 241 y 242. Duchamp. *Etant donné*, 1969



Figs. 243 y 244. Poyo. *Delay glass*, 2007

Referencias cinematográficas

Al existir tantas referencias a la obra de Duchamp en *Delay glass* cabía revisar la obra de imagen en movimiento de Duchamp y por el tipo de movimientos circulares, hipnóticos y repetitivos que se observan en *Delay glass* se podrían apreciar similitudes e influencias respecto al filme *Anémic cinéma* creado de la mano de Duchamp y Man Ray entre 1924 y 1926 (firmado con el pseudónimo de Rose Sélavy) que es un corto experimental que combina rotaciones de espirales y elementos geométricos con frases en francés (véase Fig. 245- 248).



Fig. 245. Duchamp. *Anémic Cinéma*, 1926

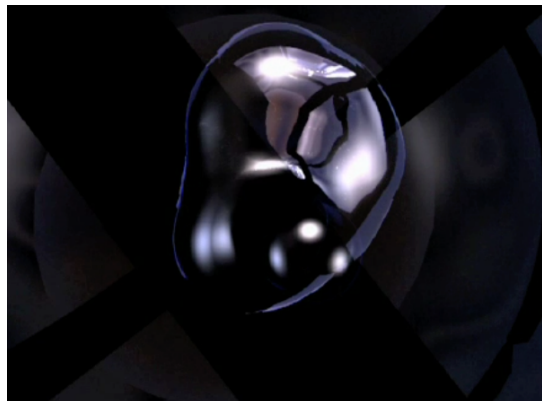


Fig 246. Poyo. *Delay glass*, 2007

Anémic cinéma se podría incluir dentro del cine experimental y ha sido considerado por los críticos cinematográficos como un ejemplo temprano de película abstracta, que representa una serie de juegos de palabras verbales. El juego-anagrama del título Anémico y cine, así como su contenido; se trata de una serie de espirales intercaladas por nueve juegos de palabras verbales en forma de aliteraciones. Sin embargo, esta interpretación literal del carácter abstracto de esta película no tiene en cuenta su particular carácter gráfico visual.

En el cine anémico Duchamp persigue cuestionar el concepto tradicional de la diferencia sexual como expresión de las estructuras de la visión, como la euforia producida en la retina que constituye el deseo del espectador. (Judovitz, 1996, p. 48)

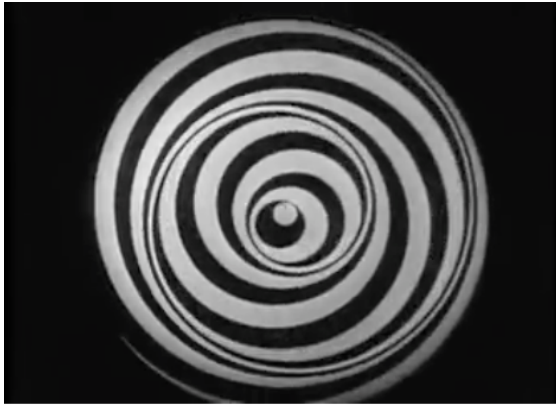


Fig. 247. Duchamp. *Anémic Cinéma*, 1926

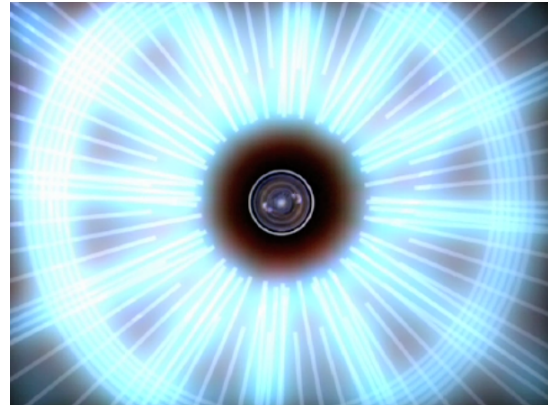


Fig. 248. Poyo. *Delay glass*, 2007

3. 6. 2. 6. Análisis del contexto

Contexto creativo de la pieza respecto al artista:

Para entender el contexto creativo de la obra, es imprescindible explicar la producción de la pieza, ya que en ella, colaboraron diferentes artistas entre los que destacan Uf Linde y Richard Hamilton, para desarrollar una restauración tecnológica de *El gran vidrio* inconcluso de Marcel Duchamp. Juntos y a través del software de diseño en tres dimensiones (3D) se desarrolló una réplica exacta de *El gran vidrio* a partir de las anotaciones y medidas que dejó Marcel Duchamp en el *Libro verde*. Además, se contó con el apoyo de historiadores y críticos de arte para llegar a las diferentes interpretaciones de la producción de Duchamp. Posteriormente como explica el propio Poyo “he introducido todos estos datos en un código de animación 3D, cuyo programa se llama Maya¹¹” (Poyo, entrevista, 2015). Por lo que para la creación de la pieza se ha producido un contexto creativo de cooperación de profesionales, expertos y artistas de diferentes ámbitos con el objetivo de transformar una pieza de arte hierática en su réplica exacta en imagen en movimiento.

¹¹ Autodesk Maya (también conocido sólo como Maya) es un programa informático para la producción por ordenador de gráficos, efectos especiales y animación en tres dimensiones (3D).

Contexto espacial: al tratarse de una pieza monocal, el tiempo de visionado de la pieza supone un condicionante, primero por el tiempo de duración que es una pieza larga y podría provocar que el espectador abandone el espacio y no vea la pieza completa. Además de que un único visionado no es suficiente para entender la pieza en su totalidad, si no se tiene información previa del proyecto, es muy complicada de entender. Al tratarse de una recreación digital y en movimiento de una obra muy compleja, es casi imposible de entender en sí misma sin tener referentes o información previa.

Contexto temporal: Por el tipo de animación que se observa, sí que es posible de ubicar dentro de un espacio determinado y sí se puede situar dentro de la década del año 2000. Sin embargo, por el tipo de elementos que aparecen (abstractos y futuristas) no se puede localizar en ninguna época en concreto.

Contexto económico-social: No parece que se produzca una intencionalidad directa del artista en relacionarlo con un determinado contexto económico social, pero sí cultural porque es una pieza que tanto por su contenido como por su desarrollo, está destinada para ser visionada por un público con conocimientos de historia del arte.

3. 6. 2. 7. Interpretación de la obra

Delay glass utiliza y transforma en imagen en movimiento la obra *El gran vidrio* de Marcel Duchamp y le proporciona vida a unos personajes simulados por máquinas a través de los que el artista quiso simbolizar el amor, el deseo, las relaciones sexuales y las frustraciones humanas que sufren tanto el hombre como la mujer. *Delay glass* recoge la simbología de las máquinas de Duchamp para expresar sentimientos puramente humanos desde un punto de vista tecnológico, un amor carnal que se transforma en deseo mecánico. Poyo además lo completa con otras obras de Duchamp e introduce el concepto de *voyerismo* a través del cual el espectador se convierte en un observador furtivo de un acto sexual humano simulado por máquinas.

3. 6. 3. Análisis de la obra *La mala pintura*

3. 6 3. 1. Ficha técnica

Título: <i>La mala pintura</i>
Autor: Carles Congost
Producción: Carles Congost
Duración: 11´
Año: 2008
Idioma: Castellano
Subtítulos: Inglés
Color: Color
Sonido: Sí
Banda sonora: Sí
Licencia: Copyright



Fig. 249. Congost. *La Mala Pintura*, 2008

3. 6. 3. 2. Breve biografía del artista

Carles Congost (Olot 1970) Licenciado en Bellas Artes por la Universidad de Barcelona utiliza en su producción artística diferentes medios y soportes como el vídeo, la música, el dibujo y la fotografía. Su trabajo se caracteriza por una estética *pop* muy marcada e inspirada en el mundo de la moda, la música, la publicidad, el vídeo o la fotografía. De su trayectoria artística cabe destacar algunas de sus exposiciones individuales como "Country girls" (2000) en el Espai 13 de la Fundació Miró de Barcelona, "That's my impression!" (2001) en el Centro Andaluz de Arte Contemporáneo, "Popcorn love" (2001) en el Espacio Uno del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, "Un mystique determinado" (2003) en la Fundación Bilbao Arte o "Memorias de Arkaran" (2005) en el Centre d'Art Santa Mónica de Barcelona. Hamburger Bahnhof de Berlín, "Bad boyz" (2003) en el marco de la 50ª Bienal de Venecia, "The real royal trip... by the arts" (2003) en PS1/ MOMA de Nueva York y "Live" (2004) en el Palais de Tokyo de París. Con la Galería Luis Adlantado ha presentado su obra en ferias internacionales como París, Chicago, Torino, Miami/Basel, Monterrey, Nueva York, Caracas y Madrid.



Fig. 250. Congost, 2015

3. 6. 3. 3. Sinopsis de la pieza / descripción si no es narrativa

Un comisario de arte español a través de malas artes satánicas intenta destruir el arte español contemporáneo para instaurar en su lugar un nuevo Siglo del Oro español. Sucederán una serie de asesinatos sin explicación a consecuencia de las malas acciones del comisario.

3. 6. 3. 4. Clasificación de la pieza

Videoarte disruptivo, experimental. Acercamiento al corto cinematográfico. Crítico.

3. 6. 3. 5. Elementos narrativos:

3. 6. 3. 5. 1. PERSONAJES:

En la pieza se podrían identificar varias secuencias desarrolladas por diferentes personajes que se detallarán y analizarán a continuación.

-Secuencia primera: Se trata de una reunión entre varios expertos para discutir y conceder una beca de arte en el extranjero. Hay varios personajes secundarios y aparece el protagonista del vídeo, que aparecerá en el resto de secuencias. Los personajes tienen en común la sobreactuación, la pose, la falta de naturalidad, la estética muy marcada de series de 1970 y del cine americano de serie B de terror.

-Personaje principal: El protagonista es un comisario de arte español que responde a un prototipo físico muy mediterráneo pero de forma caricaturizada, con ropa bastante atemporal pero un toque antiguo, como de finales de la década de 1970 y principios de los 80. La estética es indefinida desde el punto de vista temporal. El personaje lleva barba postiza (bastante evidente) lo que le hace parecer más artificial. Lleva gafas de sol aunque se encuentra en un espacio interior. Las características psicológicas del protagonista se irán desarrollando según aparece en las diferentes secuencias A priori, se le muestra como una persona segura de sí misma e independiente.

-Personajes secundarios:

Coordinador de becas: personaje muy estándar, no agraciado físicamente y que no destaca por ningún rasgo especial. Aparece brevemente y critica la situación de las becas y su preocupación de la situación en la que se encuentra el arte español y su imagen respecto al resto de los países del mundo. Con lo que introduce uno de los tópicos que trata el vídeo. En esta secuencia es como el enviado, para entregar algo.

Famoso comisario italiano: Tópico y típico hombre atractivo con ropa cuidada y exceso de gel en el pelo. Muy sobreactuado (véase Fig. 251).

Directora del museo de arte del País Vasco: estética casi de cómic, vestuario y maquillaje que la situarían entre los años 1970-1980 como si estuviera pasada de moda y se hubiera quedado anclada en décadas anteriores desde el punto de vista estético pero, desde el punto de vista psicológico adopta una actitud de visionaria.

Videoartista pionero español: la estética del videoartista es bohemia, se podría aplicar a cualquier artista contemporáneo, ya que es sencilla y atemporal: cuello de cisne, gafas, etcétera. Este personaje tiene una actitud de superioridad, está sobreactuado, muy seguro de sí mismo, visionario, por encima del bien y del mal.



Fig. 251. Congost. *La Mala Pintura*, 2008

-Secuencia segunda: El Infierno. En esta secuencia vuelve a aparecer el protagonista y los personajes secundarios son tres pintores del Siglo del Oro español que representan la demonización del arte clásico frente al arte español contemporáneo. Son personajes satanizados que harían cualquier cosa por conseguir otro Siglo del Oro español, dentro de la historia del arte contemporáneo, con una transgresión internacional.

Comisario español: El protagonista en esta secuencia es un sirviente del mal, de Satanás, es un hombre sumiso que tiene una misión que cumplir y que acepta cumplirla sin poner ninguna objeción. Se dirige a los personajes secundarios como si fueran sus maestros. Mantiene la misma estética que en la secuencia primera y sigue con las gafas de sol puestas.

Murillo: El pintor aparece representado con ropa de época y peluca muy poco natural, ridiculizado. Es malévolo, ha hecho un pacto con el demonio y acusa al protagonista de ser un hombre ambicioso y sin escrúpulos.

Velázquez: Aparece representado también con ropa de época y ridiculizado. Critica el arte contemporáneo y quiere hacerlo desaparecer, ya que, para él, es mediocre y pone en peligro el legado artístico que ellos, como artistas, dejaron en la historia del arte español. Insta al protagonista a que haga algo y que ponga remedio al desastre que está ocurriendo (véase Fig. 252).



Fig. 252. Congost. *La Mala Pintura*, 2008

Zurbarán: Representado de la misma forma que los otros personajes secundarios que aparecen en esta secuencia. Ropa de época y peluca, todo muy artificial y exagerado. Expresa su sentimiento patriótico y quiere una vuelta del Siglo de Oro y que sea España la que lo provoque.

Secuencia tercera

En esta secuencia no tiene presencia el protagonista, pero aparecen dos personajes secundarios:

Profesora de bellas artes: Estética de 1970-1980 un poco indeterminada, como de entre épocas. Mantiene un tono desafiante. La profesora se muestra despectiva y crítica hacia la alumna y le acusa de que le falta técnica y que no es aplicada (véase Fig. 253).

Alumna de bellas artes: También se aprecia en ella una estética de 1970, 1980, pero más juvenil. La chica es atractiva y se nota que se cuida. Tiene una actitud de superioridad y no acepta la crítica de la profesora. Introduce claves sobre lo que ocurre después en el vídeo (véase Fig. 253).



Fig. 253. Congost. *La Mala Pintura*, 2008

-Secuencia cuarta:

En esta secuencia tampoco tiene presencia el protagonista y aparecen cuatro personajes nuevos.

Presentadora de las noticias: Es uno de los caracteres más exagerados de todos: pelo cardado, maquillaje muy desmedido de entre las décadas de 1970 y 1980. Ella es una persona neutral y se limita a informar sobre lo que está sucediendo (véase Fig. 254).

Reportero: Lleva una estética bastante de los 80, pero poco apropiada para un reportero de televisión, ya que es demasiado informal y juvenil. El reportero tiene la misma función que el personaje anterior; se limita a informar sobre el caso que está ocurriendo (véase Fig. 254).

Policías: Estáticos, ridiculizados, no se mueven sólo disparan, no gesticulan, ni cambian de posición.

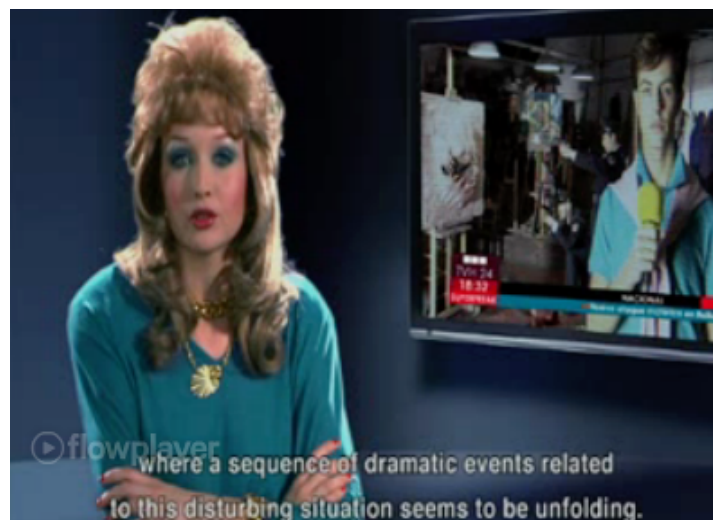
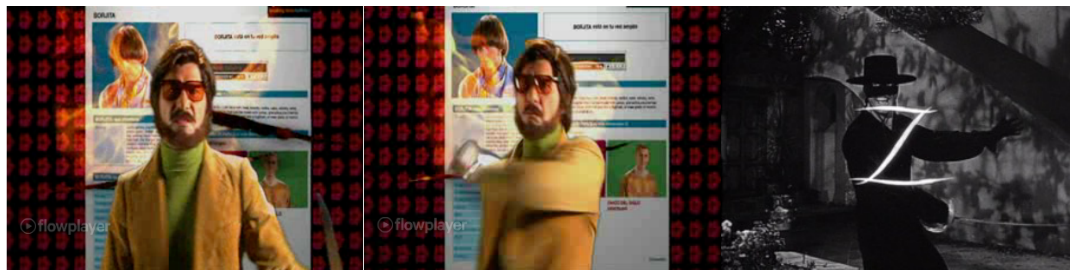


Fig. 254. Congost. *La Mala Pintura*, 2008

-Secuencia quinta:

El protagonista, que es el comisario, se convierte en una especie de personaje que representa a un justiciero muy estandarizado aparece como un justiciero del arte, como la figura del Zorro del mundo del arte, incluso hace el mismo gesto de la Z que caracteriza al Zorro y el comisario simula como si el mismo fuera una especie de salvador del arte (véase Fig. 255-257).

El comisario entra en una red social que es muy similar a MySpace y a través de solicitarles amistad sataniza a varios de sus usuarios. Los usuarios que aparecen son modernos, actuales y parecen ser una mezcla entre de estéticas juveniles. Los tres personajes que aparecen tienen características físicas y un estilismo bastante parecido entre ellos y muestran todos una actitud de pose. Son muy artificiales, amanerados y sus apodos dentro de la red social son Borjita, Chico del siglo XXI y Golden Boy.



Figs. 255 y 256. Congost. *La Mala Pintura*, 2008

Fig. 257. Williams. *El Zorro*, 1957

-Secuencia sexta:

En la última secuencia aparece el héroe que es el antagonista en todos los aspectos físicos y psicológicos del protagonista. El héroe lo personifica un chico atractivo con una estética casual que simboliza la modernidad, el arte a través de Internet, las redes sociales y la reproductividad de la obra a través de medios tecnológicos digitales (véase Fig. 258).



Fig. 258. Congost. *La Mala Pintura*, 2008

3. 6. 3. 5. 2. ESPACIO:

La acción se desarrolla en diferentes localizaciones dependiendo de la secuencia, por lo que cada una se desarrolla en una localización diferente. No hay acciones paralelas excepto en la cuarta secuencia y, por consiguiente, cada una tiene lugar en diferentes espacios. Todas las secuencias tienen en común que mantienen una identidad espacial, ya que los diferentes planos que componen cada secuencia completa información sobre el espacio que representa. Entre las diferentes secuencias se produce alteridad espacial, ya que salta de un espacio a otro diferente y no complementa al anterior, además, las acciones son diferentes. Al suceder la acción en diferentes espacios se produce una disyunción espacial, ya que éstos no son continuos.

-Secuencia primera: Se desarrolla dentro de un interior que sirve para ubicar una reunión entre varios expertos para discutir y conceder una beca de arte en el extranjero. La acción se sitúa a través de planos generales de la localización y va presentando a los diferentes personajes a través de primeros planos. Utiliza planos medios y detalles para mostrar información de las acciones. En esta secuencia se produce una identidad espacial en todo el vídeo, ya que los planos más cortos complementan a los generales, pero siempre del mismo espacio (véase Fig. 259).



Fig. 259. Congost. *La Mala Pintura*, 2008

-Secuencia segunda: Se trata del infierno recreado a través de infografía. Se produce un *traveling* que muestra parte del infierno y luego aparecen los diferentes personajes en planos medios y fijos con un fondo idealizado y difuso con elementos tópicos que se refieren al infierno, todo es rojo, fuego, llamas y humo. En esta secuencia también se produce una identidad espacial en toda la secuencia ya que utiliza los mismos colores y texturas de fondo a través de infografía.

-Secuencia tercera: : Se desarrolla dentro de un interior que sirve para ubicar un aula de una facultad de Bellas Artes. La acción se sitúa a través de planos generales de la localización y luego presentando a los dos personajes que aparecen en esta secuencia a través de primeros planos. Utiliza planos medios y detalle para mostrar información

de las acciones. En esta secuencia también se produce una identidad espacial en todo el vídeo, ya que los planos más cortos complementan a los generales pero siempre del mismo espacio.

-Secuencia cuarta:

Se produce una alteridad espacial entre los planos de la presentadora y el lugar dónde ha tenido lugar el suceso. Se incrusta un fondo de telediario a través de infografía y vuelve a aparecer el interior de la secuencia tercera. Utiliza los mismos recursos y planos que la anterior, para presentar la información y sitúa la acción a través de planos generales de la localización, después se presenta a los dos personajes que aparecen en esta secuencia, a través de planos medios y primeros planos (véase Fig. 260 y 261).



Fig. 260 y 261. Congost. *La Mala Pintura*, 2008

-Secuencia quinta:

También se produce alteridad espacial entre los planos del protagonista dentro de una habitación con el ordenador y en los que aparece dentro del ordenador satanizando a los otros personajes. Alterna los planos de un interior con un ordenador y reproduce a través de infografía como si el protagonista se metiera dentro del mismo y satanizase a los otros personajes que aparecen en la secuencia.

-Secuencia sexta:

Bastante similar respecto al espacio de la secuencia anterior. Se trata de un interior

donde el protagonista y el héroe se encuentran y también simula el espacio dentro del ordenador. Esta secuencia tiene las mismas características espaciales que la secuencia anterior.

3.6.3.5.3. TIEMPO:

El tiempo en el discurso es textual, totalmente organizado, y al ser una pieza de videoarte monocal tiene un principio y un final. La localización se produce en un tiempo cambiante (alterna presente y pasado) y tiene una naturaleza ficcional, ya que no reproduce la realidad sino que es una idealización y exageración de la misma y es un relato de ficción. La duración es impura, la realidad que reproduce es fragmentada a través de unos planos que tienen una duración determinada; no son planos secuencia, hay una edición y una sección de planos. Cada corte corresponde a una elipsis temporal pero mantienen una coherencia, por lo que se mantiene el récord de las imágenes dentro de la misma secuencia. Pero hay una ruptura temporal entre las secuencias y un *flashback* en la segunda secuencia para aclarar lo que ocurrió en el pasado y proporcionar información sobre la historia.

3.6.3.5.4. ACCIONES

Dentro del vídeo se pueden observar tanto acciones nucleares como satélites, ya que las acciones tienen un significado implícito. Las acciones nucleares tienen principalmente un predominio comisivo, ya que cada una de ellas desencadena un resultado.

Secuencia 1

Durante la reunión de expertos para decidir qué becas de arte se deben otorgar el protagonista cuestiona la calidad de los candidatos y les ofrece un libro, al abrirlo ocurre el primer asesinato de la mano de una criatura diabólica de origen desconocido.

Secuencia 2

El protagonista baja a los infiernos y se reúne con los pintores del Siglo de Oro español y le encargan una misión: instaurar un nuevo Siglo de Oro y hacer desaparecer el arte contemporáneo. Esta secuencia es un *flashback* que sirve para comprender la secuencia anterior y las siguientes.

Secuencia 3

Una alumna está pintando un cuadro y la profesora le reprocha una falta de originalidad y de técnica. La profesora se dispone a tocar la pintura y le aconseja que no lo haga, porque aún no está seco. Realmente le está advirtiéndole sobre lo que va a pasar en la siguiente secuencia: “¿me va a morder?” pregunta la profesora. La alumna sonríe y dice “aún no está seco...”. Se anticipa la acción posterior y el desastre que va a ocurrir.

Secuencia 4

La profesora ha aparecido devorada por un monstruo que sale del cuadro que ha pintado la alumna a la que estaba criticando. El suceso se retransmite en las noticias de la televisión y, mientras, los policías no pueden acabar con el monstruo. Esta acción está relacionada con las secuencias anteriores.

Secuencia 5

El protagonista en esta secuencia utiliza una red social de Internet para satanizar a los usuarios, les agrega como amigos y los sataniza.

Secuencia 6

El usuario del ordenador espera la vista del comisario: El protagonista se encuentra con el héroe de la historia y lleva gafas de sol, lo que le protege de las acciones del protagonista y no le consigue satanizar pero porta un cuchillo para matarle. El chico representa la modernidad, la difusión de la obra y la reproductividad y lee al protagonista un fragmento de Benjamin Walter de *La obra de arte a través de su reproducción digital* (véase Fig. 262) antes de capturarlo y transferirlo al ordenador para luego acabar con él borrándole del sistema.



Fig. 262. Congost. *La Mala Pintura*, 2008

Las acciones satélites son implícitas de las nucleares y podrían necesitar de más de un visionado para llegar a una posible doble interpretación. El conjunto de las acciones satélites se explicarán más adelante dentro del apartado de la interpretación de la obra.

3. 6. 3. 5. 5. Sonido:

El sonido es no diegético en los personajes porque se puede apreciar que han sido doblados, no es su voz original, para dar sensación de que es una pieza extranjera doblada al español, pero se aprecia por el movimiento de los labios que hablan en español, aunque está un poco desincronizada la voz de los labios. En el resto de elementos el sonido es diegético porque proviene de los elementos que aparecen como, por ejemplo, cuando suena el teléfono en la primera secuencia. Hay banda sonora de fondo durante toda la pieza y cambia la música según van ocurriendo las diferentes secuencias.

3. 6. 3. 5. 6. De qué forma utiliza la narración

La mala pintura utiliza un lenguaje muy cinematográfico y televisivo como elemento expresivo. La narración se desarrolla a través del uso de planos generales, medios y detalle; tanto para ubicar la acción como para desarrollarla. La historia avanza a

través de diferentes secuencias, que van aportando información sobre lo que está sucediendo e incluso en ocasiones sobre lo que va a ocurrir.

Referencias cinematográficas

La mala pintura de Congost podría considerarse un homenaje a las películas de Serie B de terror americanas con actores sobreactuados y estética *kitsch*. El tipo de imágenes y planos se acercan a un planteamiento cinematográfico muy cuidado en cuanto a la realización y a la producción; pero con un abuso de efectismo, saturación de colores, dirección de arte muy exagerada que el artista utiliza como forma de expresión, rasgo distintivo y firma de identidad de su obra (véase Fig. 263).



Fig. 263. Congost. *La Mala Pintura*, 2008

Referencias televisivas y publicitarias

Se pueden apreciar diferentes referencias televisivas a tener en cuenta como:

La introducción es una referencia televisiva en sí misma ya que mezcla todo tipo de recursos propios de las introducciones de las series y programas de televisión que utilizan el impacto visual como recurso a través de colores chillones y atractivos, sonidos estridentes, elementos animados, etcétera. La introducción es una amalgama

de tópicos culturales españoles que mezcla toros, jamón, flamenco, etcétera (véase Fig. 264).



Fig. 264. Congost. *La Mala Pintura*, 2008

En la mayoría de las secuencias se puede apreciar la influencia televisiva y hay enumerar algunos recursos clave como, por ejemplo, la forma en la que se presentan los personajes en la primera secuencia a través de primeros planos e imágenes congeladas, a la vez que utiliza sobreimpresiones de texto con pastillas en la pantalla donde se incluye el nombre y el cargo de las personas que van apareciendo, recurso muy propio de series de televisión de la década de 1970. También es clara la referencia televisiva de la cuarta secuencia en el que se adopta el formato de boletín de noticias televisivo, al que Congost añade connotaciones *pop*.

El tratamiento estético que Congost proporciona a la pieza es, en general, muy publicitario: primeros planos y detalle, la sobreactuación de los actores, el abuso del tratamiento del color, etcétera, hacen que la publicidad sea un recurso constante dentro la pieza pero, además, incluye formatos publicitarios como un recurso expresivo. Los títulos de crédito, con los que cierra la pieza incluyen un videoclip que, en sí mismo, recrea una especie de formato promocional televisivo de la propia película. El cierre, por tanto, incluye los títulos de crédito que aparecen en *scroll* pero comparten la pantalla con escenas del cantante que interpreta la canción que se alternan con imágenes que simulan ser un tráiler promocional de la pieza, pero lo hace

como si se tratara de la campaña publicitaria de un film para el medio televisivo. Además, el cierre contiene escenas que no aparecen dentro de la pieza como, por ejemplo, las imágenes de la estudiante de Bellas Artes, en las que le cae sangre en la cara y que podría considerarse una referencia y un homenaje a la película *Carrie*, basada en la novela de Stephen King (véase Fig. 265 y 266).

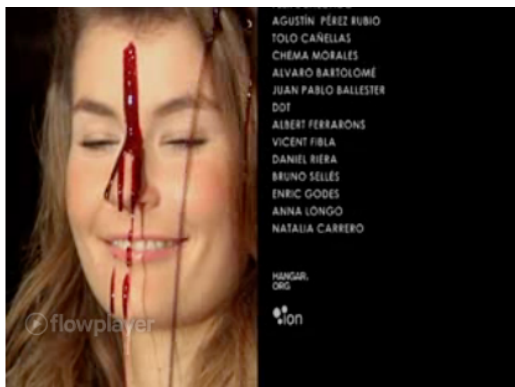


Fig. 265. Congost. *La Mala Pintura*, 2008



Fig. 266. Spacek. *Carrie*, 1976

Referencias a los videojuegos

En la introducción se observa una parte que es una referencia directa a los videojuegos. Utiliza la estética del videojuego *PacMan* (Comecocos) que el artista utiliza emplea para satirizar a España y sus problemas con el terrorismo y que Congost lo materializa a través de la estética y el funcionamiento un videojuego (véase Fig. 267).

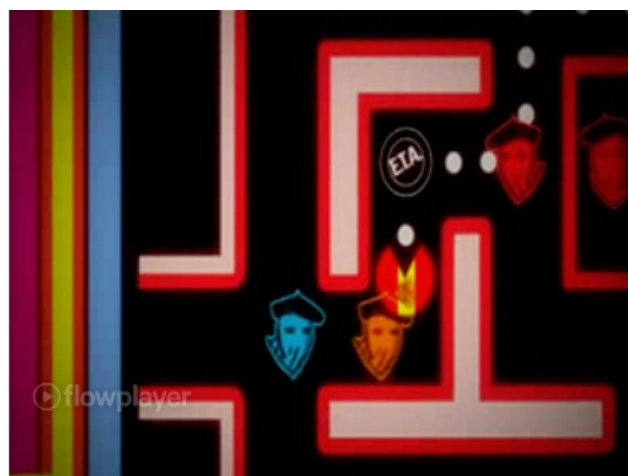


Fig. 267. Congost. *La Mala Pintura*, 2008

Referencias al videoclip

El cierre es una clara referencia al videoclip de la década de 1980 y emula un tipo de videoclip que se usaba en televisión para hacer la promoción de algunas películas. Este formato híbrido se caracterizaba por utilizar el tema principal del filme en la estrategia publicitaria incluyendo fragmentos de la película dentro del videoclip, que funcionaba a su vez a modo de tráiler. Congost utiliza este formato como cierre de *La mala pintura*. El protagonista del videoclip-cierre es Ryan Paris que interpreta su canción *I'm alive* que a su vez, actúa en esta pieza de videoarte desempeñando el papel de comisario italiano en la primera secuencia (véanse Figs. 268 y 251).



Fig. 268. Congost. *La Mala Pintura*, 2008

Tipo de narrativa audiovisual:

La mala pintura posee un tipo de narración clásica: la narrativa más utilizada en el cine y que muestra la información de la historia a través de un argumento.

Estructura dramática (Trama/Subtrama)

La pieza comprende un planteamiento, un desarrollo y una conclusión. La trama se plantea como una sucesión de acontecimientos que desemboca en una final (los asesinatos de los diferentes personajes) que ocurren dentro del vídeo a consecuencia del desarrollo de la trama.

La subtrama es la crítica de Congost sobre la situación que sufre el arte español y los propios artistas.

Aparte de la trama y la subtrama, se podría observar dos elementos externos que son la apertura o introducción y el cierre que, a su vez, es un vídeo musical en el que se incluyen los títulos de crédito.

Apertura: No tiene mucho que ver con el resto de la pieza, pero sirve para advertir al espectador de que se trata de una sátira. Se podría analizar de forma independiente pero el análisis no aportaría ningún elemento clave al resto del vídeo. Juega con tópicos españoles y los extrapola al mundo del arte.

Cierre: En el cierre también aparecen personajes y lo convierte en un videoclip musical que tiene el formato de promoción de película de la década de los 80 y mezcla videoclip musical y el vídeo promocional de película. Incluyendo imágenes de la película como si se tratase de una forma de tráiler (como se ha detallado anteriormente).

3. 6. 3. 6. Análisis del contexto

Contexto creativo: desde el punto de vista creativo de la pieza respecto al propio artista, Congost expresa y denuncia la situación del arte contemporáneo español. El tipo de recursos que utiliza el artista para el desarrollo de la pieza es un común denominador en otras de sus producciones, que se convierten en su sello de identidad: la estética *pop*, el colorido de sus producciones y la exageración; como elementos expresivos y diferenciales de las producciones del artista.

Contexto espacial: al tratarse de una pieza monocal, el tiempo que se le dedica al visionado del vídeo supone un condicionante para la interpretación de la pieza, ya que el espectador puede abandonar el espacio en el que se ha exhibido y no terminar su

visionado, con lo que es muy difícil llegar a una interpretación total de la obra. Para la comprensión e interpretación total habría que visionarla varias veces, ya que un solo visionado podría no ser suficiente para la comprensión de la pieza. Pero la trama y la subtrama sí se entienden con un solo visionado; pero para observar todos los mensajes que hay detrás sí que se necesita otro visionado.

Contexto temporal: Respecto a la relación de la obra con la fecha concreta en la que se ha producido y su relación con el periodo histórico de la producción, se puede afirmar que los elementos que aparecen no sirven para ubicarlos dentro del espacio temporal en el que se produce la obra y, además, remite a una época poco concreta, ya que podría tratarse de la década de 1970 ó 1980.

Contexto económico-social: Congost utiliza diferentes elementos visuales de una forma expresiva, como recursos estéticos propios de una estética *pop* y *kitsch*. Pero independientemente del momento en el que se puede centrar la acción en el que se produjo la pieza, Congost la conecta con tópicos españoles que se podrían considerar atemporales, ya que se produjeron en otras décadas y aún son observables en el periodo en el que se centra el estudio (2005-2015): la tradición frente a la modernidad, los prejuicios, etcétera.

3. 6. 3. 7. Interpretación de la obra

Esta pieza se aproxima más al corto cinematográfico que a cualquier pieza de videoarte (con independencia a su clasificación) pero por su planteamiento formal y su contenido (crítica directa al sector artístico) sí que se le podría considerar videoarte en sí mismo, además se le concibe como videoarte desde su desarrollo, ejecución y exhibición, ya que es una pieza producida para tal fin en circuitos museísticos.

Carles Congost a través de *La mala pintura*, eleva la estética del cine de terror de serie B y las series de televisión a la categoría de videoarte. Acerca al museo la cultura popular a través de esta pieza en vídeo que se nutre de un imaginario adolescente propio del 1970 y 1980 para teñir de sátira la situación del arte contemporáneo español del siglo XXI.

Congost utiliza una historia con una estructura aparentemente clásica y, a través de una trama en la que suceden una serie de asesinatos, para satirizar una supuesta lucha del arte contemporáneo contra el arte clásico español. *La mala pintura* critica, de una forma deliberada y bajo una clave de humor ácido, la situación que sufre el arte español contemporáneo. La pieza simboliza una crítica del proceso artístico que va desde la producción hasta la reproducción del mismo y su distribución. Además podría observarse que plantea y pone en entredicho la función de determinados comisarios de arte contemporáneo y su capacidad absoluta de decisión sobre los contenidos que deben ser expuestos o no.

La mala pintura de Congost es, por consiguiente, un relato de humor que comienza sobre los tópicos que se estandarizan sobre la valoración internacional de los artistas españoles jóvenes, valorados por producciones que rinden homenaje al legado artístico español, en este caso, Congost, se refiere al Barroco. Critica el fraude del arte español y cómo aún la tradición en pleno siglo XXI sigue imponiendo sus normas frente al arte contemporáneo. La pieza también satiriza de una forma sutil las políticas y burocracias que condicionan la forma de crear y distribuir el arte español contemporáneo.

3. 6. 4. Análisis de la cuarta obra de videoarte seleccionada

3. 6. 4. 1. Ficha técnica

Título: <i>The Istanbul map</i> .
Autor: Jordi Colomer.
Producción: Jordi Colomer.
Duración: 2', 40".
Año: 2010.
Idioma: Sin idioma.
Subtítulos: No.
Color: Sí.
Sonido: No.
Banda sonora: No.
Licencia: <i>Creative Commons</i> .



Fig. 269. Colomer. *The Istanbul map*, 2010

3. 6. 4. 2. Breve biografía del artista

Jordi Colomer nació en Barcelona en 1962. Reside y trabaja entre Barcelona y París y posee formación como arquitecto, artista e historiador del arte.

Su producción artística está marcada por una fuerte influencia de la arquitectura y utiliza, principalmente, los soportes de fotografía y vídeo para el desarrollo de su obra.

Algunos de sus últimos trabajos se centran en la investigación de la utopía o de la distopía y sus relaciones con la ficción y la Historia como *L'avenir* (2010), *Prohibido cantar/No singing* (2012), *La soupe americaine/The american soup* (Normandía, 2013) o *The Svartlamon parade* (Trondheim, Noruega, 2014).



Fig. 270. Colomer, 2015

3. 6. 4. 3. Sinopsis de la pieza / descripción si no es narrativa

Una mujer sale al tejado de un edificio situado en Estambul con un mapa en la mano intenta, de forma desesperada, encontrar su ubicación a través del uso del mapa.

3. 6. 4. 4. Clasificación de la pieza

Videoarte monocanal, disruptivo experimental, crítico-poético.

3. 6. 4. 5. Elementos narrativos:

3. 6. 4. 5. 1. PERSONAJES:

La protagonista es una mujer de unos 30-40 años de edad y con un nivel socioeconómico medio-alto. El estatus de la protagonista se identifica por el tipo de ropa que lleva, muy arreglada, por lo que podría tratarse de una ejecutiva. Parece una mujer fuerte ya que, a pesar del frío, se encuentra en el exterior sin ninguna prenda de abrigo (véase Fig. 271).



Fig. 271. Colomer. *The Istanbul map*, 2010

3. 6. 4. 5. 2. ESPACIO

El espacio que muestra la pieza es ficticio pero Colomer lo representa dentro de un escenario real. Se trata de un tejado o azotea de un edificio en la zona occidental y moderna de Estambul y dado el tipo de construcciones que se aprecian se podría ubicar cerca de la Plaza Taksim (Taksim Meydani). Además, situar la acción en esta parte de Estambul podría interpretarse como la mezcla y convivencia de culturas (occidental y oriental) que se produce en esta ciudad. El espacio enfrenta la individualidad del personaje frente a la magnificencia de la arquitectura que le rodea (véase Fig. 272).



Fig. 272. Colomer. *The Istanbul map*, 2010

3. 6. 4. 5. 3. TIEMPO

El tiempo tiene una localización presente y transcurre de una forma lineal. Se produce un cambio de tiempo y se aprecia como atardece en el desarrollo del vídeo, ya que se observa un cambio de luz. Además, hay una fragmentación del tiempo provocado por la utilización de la técnica *stop motion* ya que la sucesión de fotografías sobrepuestas unas tras otras es lo que produce la imagen en movimiento, pero origina un movimiento irreal, entrecortado, fragmentado. Se presenta el tiempo de una forma intermitente y produce una sensación de falta de continuidad y desorientación

temporal a pesar de que el tiempo transcurre de forma lineal y en el vídeo se reproduce un atardecer (véase Fig. 273 y 274.).



Figs. 273 y 274. Colomer. *The Istanbul map*, 2010

El tiempo en el discurso es textual totalmente organizado y al ser una pieza de videoarte monocanal tiene un principio y un final. La localización se produce en un tiempo presente, tiene una naturaleza ficcional, ya que reproduce una situación que es la mujer buscando orientación desde un tejado. La duración es impura, ya que reproduce partes de la realidad, pero de una forma fragmentada a través de la secuencia de fotografías.

Los planos tienen una duración determinada, ya que se trata de varias series de fotografías tomadas desde diferentes puntos y se observa que hay una edición y una selección de planos. Cada corte entre los diferentes planos corresponde a una elipsis temporal, que consigue mantener la coherencia de los planos en el desarrollo de la pieza y se mantiene el récord de las imágenes. La edición proporciona tanto continuidad visual como una fragmentación de la imagen en movimiento sin producir anacronía dentro de la pieza.

3.6.4.5.4. ACCIONES

Dentro del vídeo se pueden observar tanto acciones nucleares como satélites ya que las acciones tienen un significado implícito.

Las acciones nucleares tienen principalmente un predominio comisivo ya que las acciones que se presentan (mujer en la azotea intentando ubicarse en el espacio a través del uso de un mapa, hasta que desesperada abandona la azotea) aparentemente muestran, el desarrollo de esas acciones por parte de la protagonista.

Las acciones satélites son implícitas de las nucleares y necesitan más de un visionado para llegar a una posible doble interpretación y muestran la desesperación, la desubicación de las personas en las grandes ciudades, la figura del yo frente a la masa que rodea a las personas, la soledad dentro de la gran ciudad, el encontrarse o enfrentarse con uno mismo. Por lo que, de una forma indirecta, el desarrollo de las acciones nucleares por parte de la protagonista, producen de forma implícita las acciones satélites, lo que provoca una doble confusión al espectador por lo que ve, lo que no y lo que tampoco escucha.

3.6.4.5.5. Sonido:

No hay sonido, lo que acentúa el sentimiento de angustia y desorientación. También al prescindir del sonido ambiente (que por el tipo de espacio debería ser ruidoso) es la soledad, el aislamiento del ser humano, el no saber dónde se encuentra, el estar ajena a todo lo que le rodea, ensimismamiento.

3. 6. 4. 5. 6. Elementos narrativos de expresión

De qué forma utiliza la narración

Hay que destacar que se desarrolla la narración a través del uso de planos generales, medios y detalle, tanto para ubicar la acción como para desarrollarla, además de proporcionar detalles e información de la protagonista.

Referencias fotográficas

La pieza es en soporte de vídeo pero el movimiento se ha conseguido a través de la ráfaga de varias fotografías editadas una tras otra (técnica *stop motion*) pero se trata de fotografías al fin y al cabo y esto se aprecia en la estética de *The Istanbul map*. Desde el formato fotográfico 3:2 (que es el equivalente a la película analógica de 35mm, el estándar universal en fotografía) a la forma de componer los planos y el uso del *bokeh* (desenfoque) que definen a la fotografía a través del uso de objetivos intercambiables.



Fig. 275. Colomer. *The Istanbul map*, 2010

El artista utiliza todo tipo de planos para proporcionar información detallada tanto de la protagonista, como del espacio, del tiempo y también de las condiciones meteorológicas (viento, humo, lo que hace suponer que es invierno). Colomer utiliza planos generales para potenciar la grandiosidad de los edificios, frente a lo minúsculo que es el ser humano. A través de planos más cerrados muestra tanto aspectos físicos de la protagonista como psicológicos (expresiones, movimientos, etcétera). Respecto a la edición del vídeo, no hay una continuidad de un plano a otro a través del movimiento (*traveling*, fundidos, etcétera) sino que de una imagen se pasa a otra y salta de un plano a otro. También la ausencia de sonido puede interpretarse como un recurso estético y una referencia fotográfica.

Tipo de narrativa audiovisual:

Se trata de una narración categórica, ya que el vídeo posee un estilo descriptivo y proporciona información sobre lo que aparece en él de una forma supuestamente objetiva para mostrar algo que está ocurriendo de forma real.

Estructura dramática (Trama/Subtrama)

La trama principal es lo que muestra el vídeo; una mujer sale por una ventana al tejado y se intenta ubicar en el espacio a través de un mapa, intenta identificar dónde se encuentra buscando ayuda en el mismo.

La subtrama es el mundo interior de ella, lo que le ocurre y que el artista intenta extrapolar a la cultura occidental en general, la pérdida de uno mismo, la desesperación, la soledad, la incomunicación personal (véase Fig. 276).



Fig. 276. Colomer. *The Istanbul map*, 2010

3. 6. 4. 6. Análisis del contexto

Contexto creativo: desde el punto de vista creativo el artista, a través de la pieza, expresa el sentimiento de desorientación que sufren muchas personas dentro de la sociedad occidental y que viven dentro de un determinado espacio, pero que se encuentran, a su vez, fuera de lugar en la sociedad, incluso los propios artistas.

Contexto espacial: al tratarse de una pieza monocal, el tiempo que se le dedica al visionado del vídeo supone un condicionante para la interpretación de la pieza ya que el espectador puede abandonar el espacio en el que se exhibe y no terminar su visionado, con lo que es muy difícil llegar a una interpretación total de la obra. Para la comprensión e interpretación total habría que visionarla varias veces, ya que un solo visionado podría no ser suficiente para su comprensión.

Contexto temporal: Respecto a la relación de la obra con la fecha concreta en la que se ha producido y si se la relaciona con el periodo histórico de la producción, se puede decir, que los elementos que aparecen son suficientes para ubicarlos dentro de un espacio temporal determinado. El tipo de edificios podrían determinar un periodo de concreto y si además, se tienen en cuenta detalles más concretos como la ropa de la chica, el pelo, etcétera se podría identificar la década de los años 2000.

Contexto económico-social: No tiene por qué haber una intencionalidad por parte del artista de situarlo en determinado contexto económico social sino más bien en una sociedad moderna. Se podría afirmar que respecto a la protagonista, tanto por el físico como por el maquillaje y la ropa, les sitúa en contexto económico social medio-alto, pero no hay una ninguna ostentación del lujo, por lo que realmente le sitúa en un contexto social y económico medio. Algo que le podría estar ocurriendo a cualquier habitante de una ciudad desarrollada ya que además, la acción se desarrolla y el artista le ubica en la parte más occidental y moderna de la ciudad de Estambul, ciudad con connotaciones culturales asiáticas y occidentales.

7. 4. 7. Interpretación de la obra

Colomer muestra a través *The Istanbul map* la incomunicación y la desubicación del ser humano dentro de un mundo supuestamente súper comunicado e híper conectado.

En la pieza se observa la influencia de la arquitectura en la producción de Colomer y, en este caso, las azoteas de Estambul sembradas de antenas parabólicas, acogen la acción que muestra a una mujer desesperada por encontrarse, ubicarse y ser capaz de comunicarse con el mundo pero, en este caso, por mucho que grite, se le ha privado de voz. Nadie le escucha ni ella misma puede oírse. Colomer vuelve a desarrollar la acción de su obra a través de escenografías reales para mostrar una acción ficticia.

El personaje se comporta de una forma desesperada, con el afán de ubicarse o encontrarse y mantiene la misma acción durante todo el vídeo, pero se observa como

la desesperación aumenta y aunque el tiempo pasa, no consigue encontrarse y no deja de repetir una y otra vez la misma acción. La mujer porta un mapa que no le sirve de nada pero se aferra a él exasperada, porque para ella es la clave para ubicarse en el mundo. También aparecen antenas parabólicas como símbolo de comunicación y de conexión mundial a través de los satélites: se enfrenta el mapa que sujeta la mujer, como elemento analógico, con la era digital representada por las antenas parabólicas. Independientemente del carácter de los elementos que aparecen, ninguno de ellos le sirve para encontrarse, lo que refuerza la paradoja de la incomunicación que se produce en la era de la comunicación mundial (véase Fig. 277).



Fig. 277. Colomer. *The Istanbul map*, 2010

3. 6. 5. Análisis de la quinta obra de videoarte seleccionada

3. 6. 5. 1. Ficha técnica

Título: <i>El gran arsénico</i> .
Autor: Albert Merino.
Producción: Albert Merino
Duración: 10'18".
Año: 2015.
Idioma: No.
Subtítulos: No.
Color: Sí.
Sonido: Sí.
Banda sonora: Sí.
Licencia: Creative Commons.



Fig. 278. Merino. *El gran arsénico*, 2015

3. 6. 5. 2. Breve biografía del artista

Albert Merino (Barcelona 1979) es un videoartista licenciado en Bellas Artes por las Universidades de Barcelona y la KHB, Meisterschuler por la Kunsthochschule Berlin Weißensee y ha sido también miembro artista de L'Academie de France à Madrid. Ha realizado diversas colaboraciones con artistas y grupos de teatro, entre las cuales, cabe destacar la Fura dels Baus. Su obra ha sido mostrada en instituciones y museos como La Casa Encendida, Arts Santa Mónica, Palais de Tokyo, Academie de France (Paris), Songwom Art Center (Seul), MEIAC (Badajoz), MOCA (Taipei), o el Nam June Paik Art Center (Corea del Sur) entre otros. Ha participado en un gran número de festivales internacionales, donde ha sido reconocido con varios premios internacionales como el primer premio de videoarte en el Certamen de videoarte de Astillero (2015), primer premio Videoakt 03 Biennial de Videoarte (2013) Premio Madatac a la mejor obra de videoarte (2012), primer premio LUMEN-EX (2011), primer premio categoría videoarte en los festivales Close-up Vallarta (2012), Sassari Film Festival (2013) y BCN Visual Sound (2011 y 2014). De su trayectoria caben destacar las exposiciones individuales en el espacio Trapezio (Madrid), la Capilla del Pronillo (Santander), el espacio IMA o su participación en exposiciones colectivas en el C1 (Berlín), el Alternative Loop Space de Seul, la Galería Boccanera, Trento, Sant Andreu Contemporani, Los Angeles Art Fair, Beijing Art Fair, Art Basel Hong Kong o las bienales de Wroclaw (Polonia) o Cerveira (Portugal).



Fig. 279. Merino, 2015

3. 6. 5. 3. Sinopsis de la pieza / descripción si no es narrativa

El gran arsénico es la representación idealizada de obra pictórica *Las Tentaciones de San Antonio* de Huys pero, en sí misma, la pieza en vídeo es un homenaje a la pintura sacra flamenca de los años XV al XVI que Merino transforma en imagen en movimiento y que mezcla con todo tipo de referencias para crear un imaginario propio y singular.

3. 6. 5. 4. Clasificación de la pieza

Videoarte monocal, disruptivo experimental, crítico-poético.

3. 6. 5. 5. Elementos narrativos:

3. 6. 5. 5. 1. PERSONAJES:

Protagonista:

El protagonista es San Antonio Abad, que fue un monje cristiano que representa el modelo de piedad cristiana. San Antonio fue casto y abandonó todos los bienes materiales para convertirse en ermitaño. El supuesto protagonista no aparece en todo el vídeo y, a través de su ausencia, le cede todo el protagonismo a los personajes secundarios.

Personajes secundarios:

Se pueden observar a lo largo del vídeo los siguientes personajes secundarios por orden de aparición y de importancia dentro de la pieza:

-La mujer caballo: acompaña a la mujer de negro y le pinta la cara de rojo como estigma o como forma de purificación.

-La mujer de negro: en la pintura de Huys representaría a la bruja que con sus malas artes intenta tentar al santo pero en la pieza de Merino no es así, no se trata de una

bruja sino de una simple mujer que está omnipresente en el vídeo, se relaciona con los demás personajes: vigila, observa y participa en los actos de los demás personajes.

-**El abad chiguagua:** controla a los plebeyos para que se comporten y se cumpla lo correcto. Además de vigilar, también castiga a los pecadores.

-**La mujer diablesa:** camina entre los demás personajes sin que éstos noten su presencia. En la pintura de Huys representa a Satanás personificado en forma de mujer y supuestamente tienta a los demás y los induce al pecado. En la pieza de Merino la diablesa es representada casi como casi un duende huidizo que sostiene una especie de bebé al que protege y cuida simulando una especie de maternidad truncada. Relativiza el mal al compararlo con los demás personajes y se presume que nadie es tan bueno ni nadie es tan malo.

-**El centauro:** Es una especie de alguacil que mantiene el orden en las calles (véase Fig. 280).



Fig. 280. Merino. *El gran arsénico*, 2015

-**La vaca sagrada:** está dotada de muchas ubres que producen una extraña leche que los humanos desnudos beben del suelo (véase Fig. 281).



Fig. 281. Merino. *El gran arsénico*, 2015

-**El hombre que ofrenda un tributo a la vaca sagrada** (véase Fig. 281).

-**La mujer de la cara vendada:** que podría representar la fe ciega.

-**Los hombres que portan un árbol:** aparecen en varias secuencias portando una maceta con un árbol dentro.

-**Los barqueros que transportan un cuerpo:** aparecen sólo en la secuencia del río transportan un cuerpo desnudo dentro de la barca.

Además aparecen grupos de personajes durante el todo el vídeo a los que el autor reduce a masa, ya que les atribuye las mismas características y comportamiento, por lo que se produce una especie de clonación de personajes.

Siameses: aparecen totalmente desnudos con diferente formas y podrían simbolizar a los plebeyos pecadores. Aparecen despojados de toda voluntad y se les trata como animales.

Monjas: aparecen masas de monjas que vagan sin tener ninguna dirección concreta. Peregrinan y no se sabe muy bien hacia dónde ni por qué, además, en ocasiones se mueven en direcciones inconexas unas respecto a otras (véase Fig. 282). También aparecen **monjes** con narices extrañas que aparecen representados, al igual que las monjas, en masa y peregrinando.

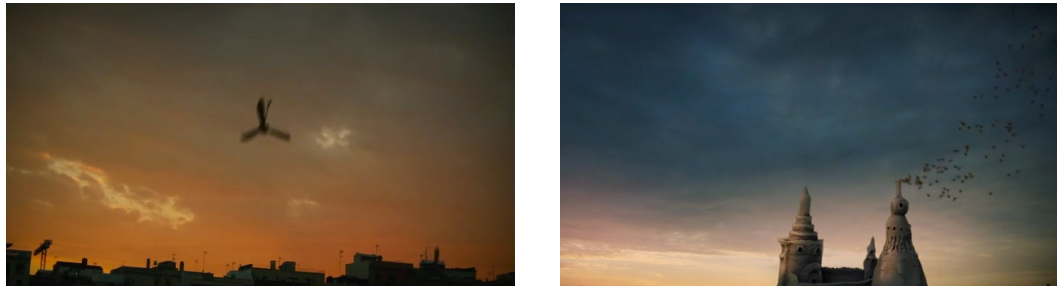


Fig. 282. Merino. *El gran arsénico*, 2015

Se observa que los personajes interactúan entre sí pero se podría observar una diferencia que separa a personajes superiores y que aparecen representados de forma individual frente los personajes en grupo que aparecen clonados, se les priva de toda personalidad y actúan en grupo o en pareja. Los personajes superiores individuales podrían simbolizar la virtud pero también cometen pecados y no son castigados por lo que podría ser una crítica del autor a la doble moral.

3. 6. 5. 5. 2. ESPACIO:

Hay una mezcla de escenarios reales con otros idealizados y creados por ordenador y también se produce un anacronismo espacial ya que mezcla escenarios del pasado con paisajes contemporáneos a la fecha de la creación de la pieza (véase Fig. 283 y 284).



Figs. 283 y 284. Merino. *El gran arsénico*, 2015

La acción se desarrolla en diferentes localizaciones, dependiendo de la secuencia, por lo que cada una se desarrolla en una localización diferente. Cada secuencia, por consiguiente, tiene lugar en diferentes espacios. Cabría destacar que todas las secuencias tienen en común que mantienen una identidad espacial, ya que los diferentes planos que componen cada secuencia, completan información sobre el espacio que representan.

Entre las diferentes secuencias se produce alteridad espacial ya que salta de un espacio a otro diferente, sin complementar al anterior. Al suceder la acción en diferentes espacios se produce una disyunción espacial.

3. 6. 5. 5. 3. TIEMPO:

El tiempo tiene una localización que se podría considerar pasada por el tipo de atuendo de los personajes que aparecen, el tipo de localizaciones arquitectónicas y otro tipo de espacios que son idealizados y que se remiten a obras pictóricas del siglo XV-XVI, pero también aparece arquitectura contemporánea por lo que parece que el artista no está interesado en centrar la acción en ninguna época en particular sino en generar un imaginario de fantasía (véase Fig. 285).



Fig. 285. Merino. *El gran arsénico*, 2015

No se puede saber exactamente si el tiempo transcurre de una forma lineal porque no se pueden identificar acciones que proporcionen información sobre si se produce un cambio en el tiempo, sí que se aprecia algún cambio de tiempo al principio y al final del vídeo ya que aparece un amanecer y un atardecer, pero no hay cambios de luz ni ningún indicio de que esto suceda en el transcurso del vídeo por lo que se podría decir que el vídeo tiene un tiempo de naturaleza ficcional con una duración cambiante.

3. 6. 5. 5. 4. ACCIONES

Dentro del vídeo se pueden observar tanto acciones nucleares como satélites ya que las acciones podrían tener un significado implícito, pero los significados son muy abiertos y depende de lo que quiera ver el espectador.

Las acciones nucleares tienen principalmente un predominio omisivo, ya que las acciones que se presentan, en apariencia, son acciones sencillas pero que carecen de sentido y son propias de un mundo surreal y onírico, que incluso podrían llegar a rozar la pesadilla. Las acciones satélites son implícitas de las nucleares y necesitan más de un visionado para llegar a una posible interpretación. Las acciones satélites se analizarán posteriormente en el apartado de Trama/Subtrama.

3. 6. 5. 5. 5. SONIDO

El sonido es diegético en muchos de los planos y se identifica la fuente de la que proviene el sonido ya que se trata, principalmente, de sonidos y ruidos provenientes de las acciones de los personajes o los elementos que aparecen en el vídeo (animales, agua, viento, etcétera). También hay sonido no diegético continuo durante el vídeo que es la banda sonora pero que es más una sucesión de sonidos extraños que se suceden de forma repetitiva y no se identifica bien si se trata de una melodía o una sucesión de secuencias de ruido que acompañan al desarrollo de las secuencias que componen la pieza.

3. 6. 5. 6. Elementos narrativos de expresión

3. 6. 5. 6. 1. De qué forma utiliza la narración

El gran arsénico otorga el principal protagonismo a las cualidades visuales y sonoras de los diferentes elementos que van apareciendo en el vídeo. *A priori* podría observarse que no tiene ningún significado y que simplemente quiere transmitir un concepto estético desarrollado a través de la materialización de un imaginario creado por Merino y que se recrea en la obra pictórica flamenca del siglo XV-XVI.

Tipo de narrativa audiovisual:

En la pieza se pueden observar principalmente un tipo de narrativa abstracta, según la clasificación de David Borwell (1995, p. 103) que otorga todo el protagonismo a las cualidades visuales y sonoras de las imágenes que aparecen en la pieza. En *El gran arsénico* los personajes son, en su mayoría, irreales, ni siquiera se saben lo que son, ni lo que están haciendo, ni por qué interactúan entre sí. Parece que el videoartista ha transformado diferentes obras pictóricas flamencas en imagen en movimiento y que les ha dotado también de cualidades sonoras pero parece que, Merino, ha prescindido de la simbología original y de su significado para proporcionar la máxima importancia y el protagonismo a la imaginación. La edición del vídeo se basa en la yuxtaposición de imágenes, a veces dependientes y otras independientes unas de otras, pero conectadas para crear emociones y sugerir al espectador sensaciones que se traducen en una extraña mezcla de placer estético y angustia visual. Predominan los planos generales fijos y no hay planos en movimiento, lo que confirma su influencia y las referencias pictóricas que se observan en la pieza.

3. 6. 5. 6. 2. Estructura dramática (Trama/Subtrama)

Las secuencias que aparecen en *El gran arsénico* no tienen ningún orden lineal, se transita de un sujeto a otro de manera orgánica, evocando y omitiendo el origen o la continuidad de varias de las tramas. Por lo que no se van a analizar las secuencias una a una, sino que se van a destacar algunas de las subtramas que evocan a las tramas más importantes dentro de la pieza. Se podría afirmar que no hay una trama en concreto sino un conjunto de acciones y símbolos con significados abiertos. En la pieza se analizan los diferentes elementos que aparecen y que la componen para extraer los subtramas. Por tanto, más que hablar de una trama cabría explicar que se trata de diferentes personas, personas-animales y animales que aparecen interactuando entre sí y con los diferentes elementos que aparecen durante el vídeo.

La subtrama es compleja de identificar y para ello se analizarán los diferentes elementos que aparecen en la pieza. Para intentar identificar una posible subtrama se analizarán primero las referencias que se pueden contemplar en el vídeo.

Referencias que se observan en la pieza:

Se observan principalmente referencias pictóricas, religiosas y mitológicas, principalmente, que se detallarán a continuación.

Referencias pictóricas

El propio artista admitió (durante una entrevista para la presente investigación) que “el punto de partida es un cuadro del flamenco Pieter Huys llamado *Las tentaciones de San Antonio*” (Merino, entrevista, 2015). Pero al visionar la pieza se pueden observar más referencias que se detallarán a continuación. En el presente análisis se intentarán analizar alguno de los símbolos para interpretar la obra de Merino pero no se desarrollará un estudio exhaustivo de la obra de Huys, Brueghel o de El Bosco, sino que se destacarán las principales referencias pictóricas que se pueden encontrar en la pieza ya que, además de la extensión que requeriría, se apartaría del objetivo del análisis de la obra de Merino y carece de sentido para la presente investigación.

Las tentaciones de San Antonio de Pieter Huys (véase Fig. 286) es una composición apaisada que incluye un gran número de detalles de ascendencia *boschiana*. La acción principal tiene lugar en un árbol hueco que sirve de cobijo a San Antonio Abad que se encuentra sentado y que tiene en las manos un libro de oraciones.

Aparecen representadas las tentaciones que le intentan apartar de su oración: una bruja y el demonio encarnado en el cuerpo de una mujer.

Animales monstruosos con significados lujuriosos forman tiendas cubiertas por telas rojas, como sucede a la izquierda, y otros monstruos humanoides, con ojos, nariz y boca perforados con grandes alfileres, pueden simbolizar los peligros que se derivan del mal uso de los hombres de estos órganos vitales. Además, numerosas y extrañas figurillas se reparten por toda la tabla aludiendo a los distintos tipos de pecados que acosan a la humanidad (Bermejo, 2001, p. 236).



Fig. 286. Huys. *Las Tentaciones de San Antonio*, 1547

El paisaje aparece representado en dos partes bien diferenciadas: a la izquierda del árbol, que es a su vez es una cueva, se aprecian unas colinas azuladas con motivos vegetales muy sutiles y una torre al fondo. Esta parte representa la calma y tranquilidad. Por el contrario, la parte derecha, es movimiento, agitación, fuegos que queman una ciudad en la que se observa una puerta con un arco de medio punto.

La influencia de El Bosco se manifiesta en las pinturas de su primera época. Su evolución se caracteriza por un acercamiento a la realidad (...) Peter Huys se distingue, precisamente, del pintor que sigue como modelo porque acentúa el vigor del modelado y va desarrollando un colorido personal y con mayor objetividad en detalles (Bermejo, 2001, p. 236).

Las tentaciones de San Antonio, que formó parte de la Colección de Durrieu y en la actualidad se encuentra en el museo Louvre de París, tiene bastante similitudes respecto a la obra homónima de El Bosco que se encuentra en el Museo Nacional de Arte Antiguo de Lisboa: “los peces voladores cabalgando monstruos, el incendio del eremitorio, la torre demolida en sus tres cuartas partes”. ” (Castelli, 2007, p. 143).

Castelli (2007, p. 143) coincide con Bermejo en la similitudes que se encuentran entre ambas obras pero afirma que el cuadro de Huys es muy inferior al de El Bosco “no sólo desde el punto de vista artístico sino también por el compromiso apologético menos evidente”. También destaca que muchos de los cuadros que recuerdan al estilo de El Bosco se les atribuyen de una forma arbitraria a Huys. “Alegoría y simbolismo se confunden. Las preocupaciones del hombre de fe son vagas” (Castell, 2007, p. 143).

Castelli reflexiona sobre *Las tentaciones de San Antonio* de El Bosco y algunas de las interpretaciones que se extraen podrían coincidir con algunas de las referencias y simbología que se observan en la pieza de Merino (véase Fig. 287).



Fig. 287. Bosco. *Las Tentaciones de S. Antonio*, 1501

Las diversos trabajos sobre *Las tentaciones de San Antonio* que el pintor llevó a cabo intentan demostrar cómo la tentación intenta apoderarse de los seres humanos, de la presencia de lo maligno sin límites: “La historia del hombre es la de sus continuas caídas: la desgracia por oposición a la Gracia”. En la obra de El Bosco existen dos posibilidades a elegir “a tomar partido entre dos cielos: el del artificio demoníaco y aquel que el sacrificio del Redentor ha abierto a los hombres de buena voluntad” (Castelli, 2007, p. 114).

Por lo que hay que elegir bien y prescindir del artificio que es en donde se esconde el mal para alcanzar la salvación.

El arte del Bosco es el arte de la denuncia del artificio; la denuncia del artificio demoníaco: lo documentan el infierno musical del gran tríptico del Prado, la misa sacrílega del tríptico de Lisboa (trágica historia del mal en el mundo), los bosques encantados, los peces voladores, las flores extrañas que desconciertan con sus colores y sus formas. La naturaleza nos ofrece una flor maravillosa, pero el paraíso del artificio (lo satánico) se hunde si se corta la flor. Es para llegar al hundimiento para lo que la flor se manifiesta. Existen dos hundimientos posibles: el satánico (el engaño eternizado: la condenación) y el angélico (el desengaño, que sólo a través de la Gracia se puede lograr). Dos abismos: el de la negación sin límites y el de la afirmación absoluta. De aquí la lucha y la obra apologética que emprende el pintor-teólogo. Las potencias de la nada traman para que no se corte la flor; traman a favor de la nada (la magia negra) (Castelli, 2007, p. 114).

Según Castelli, El Bosco a través de su simbología entrañaba un complejo jeroglífico a través del cual denunciaba la magia, lo artificial, lo maligno. Su crítica se alzaba contras las órdenes oscuras y sectas que se estaban produciendo a finales del siglo XV en Flandes, en Holanda y en Brabante hacia finales del siglo XV y que se mantuvieron hasta el XVI en muchas ciudades del Norte.

El Bosco a través de su obra traslada al hombre al más remoto de sus orígenes (la creación) hasta los conflictos humanos contemporáneos de su época, que aún hoy se siguen produciendo y que Merino a través de ese imaginario de Huys y El Bosco traslada al siglo XXI. Se recrean las antiguas creencias para referirse a los sentimientos de culpa del pecado de las tentaciones de la carne y de los pecados capitales que siguen presentes en las sociedades contemporáneas (véase Fig. 288 y 289).



Fig. 288. Bosco. *Las Tentaciones de S. Antonio*, 1501



Fig. 289. Merino. *El gran arsénico*, 2015

Merino se recrea en la obra de otros artistas como Doménico Beccafumi, pero también lo descontextualiza como, por ejemplo, *San Antonio y el milagro de la mula*, que se asemeja en la recreación del espacio y en el estilo pero no es mismo acto, ya que le proporciona un aire casi egipcio (o incluso hindú) por los matices que el artista añade y que lo convierte en su propio imaginario (véase Fig. 290 y 291).



Fig. 290. Beccafumi. *S. Antonio y el milagro de la mula*, 1537



Fig. 291. Merino. *El gran arsénico*, 2015

Analizando algunas de las obras pictóricas en las que se observan referencias que Merino utiliza para la creación de *El gran arsénico* se observa que a pesar de referirse directamente a varios autores que utilizan la temática del santo en la pieza de vídeo, queda excluida la propia figura del supuesto protagonista. El artista recrea un imaginario con el que representar lo reprimido y maldito, que utiliza para reflexionar sobre las ideas de moral, culpa y castigo. Al visionar la pieza de Merino e intentar conectarla con las referencias pictóricas a las que remite, cabría apuntar que Merino intenta crear un lenguaje propio más que una narrativa convencional y cerrada.

En definitiva, se observa una atracción por los imaginarios de la pintura flamenca de los siglos desde el siglo XV y XVI que recogen toda la tradición medieval de la representación de lo prohibido, lo vetado e incluso el propio infierno. Merino despoja de su obra todo el significado religioso y moral para poder desarrollar un imaginario propio con el que reflejar la representación de las relaciones sociales que se establecen entre los humanos.

Referencias bíblicas

Dentro de algunos versículos del capítulo 9 del Apocalipsis se pueden encontrar conexiones con la pieza de Merino de una forma idealizada y cabría citar algunos versículos como, por ejemplo, el versículo 3, 7, 20 y 21:

(3) Y del humo salieron langostas sobre la tierra; y se les dio poder, como tienen poder los escorpiones de la tierra.

(7) El aspecto de las langostas era semejante a caballos preparados para la guerra; en las cabezas tenían como coronas de oro; sus caras eran como caras humanas;

(20) Y los otros hombres que no fueron muertos con estas plagas, ni aun así se arrepintieron de las obras de sus manos, ni dejaron de adorar a los demonios, y a las imágenes de oro, de plata, de bronce, de piedra y de madera, las cuales no pueden ver, ni oír, ni andar;

(21) y no se arrepintieron de sus homicidios, ni de sus hechicerías, ni de su fornicación, ni de sus hurtos (Apocalipsis, 9).

Al comienzo del vídeo hay un lluvia de ventiladores que transmite tensión y que podría preparar al espectador y avisarle de que algo fuera a ocurrir. Más tarde aparece una plaga de langostas que se podría conectar con el Apocalipsis. El autor lo plantea

como una alternancia de símbolos, de sensaciones sin un carácter religioso ni como un castigo divino causado por el mal hacer humano como ocurre en el Apocalipsis de la Sagrada Biblia (véase Fig. 292 y 293).



Figs. 292 y 293. Merino. *El gran arsénico*, 2015

Referencias mitológicas

Referencia a la mitología egipcia

Según la mitología egipcia Hathor era una antigua diosa representada con la figura la vaca y era la diosa Gran Madre primigenia de todas las cosas. Hathor está conectada con la Vía Láctea y en esta la pieza de vídeo aparece una vaca con muchas ubres de las que emana una extraña leche y los humanos postrados en el suelo beben de ella con desesperación. El artista podría estar conectándolo con un sentido de sobreabundancia y de ansia del ser humano (véase Fig. 294 y 295).

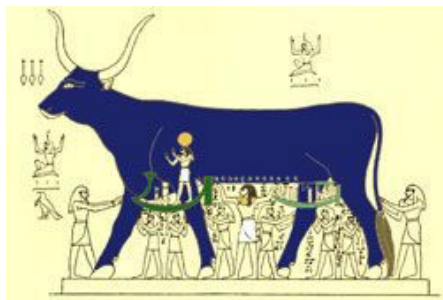


Fig. 294. Representación de Hathor.

Fig. 295. Merino. *El gran arsénico*, 2015

Referencias simbólicas propias del artista

Durante la pieza se pueden observar símbolos especiales creados por Merino como, por ejemplo, las bolsas rojas que portan los humanos siameses y que podría simbolizar la enfermedad (véase Fig. 296).



Merino. *El gran arsénico*, 2015

Simbología de las cruces

El artista emplea símbolos como las cruces que aparecen de forma intermitente y a los que despoja de sus significado original; utiliza una cruz que proviene de un colador metálico y que parece la estrella del caos para anticipar otra cruz griega formada por la unión de cuerpos humanos. Ambas parecen no tener significado alguno y simplemente añaden elementos a la simbología de *El gran arsénico* (véase Fig. 297-300).

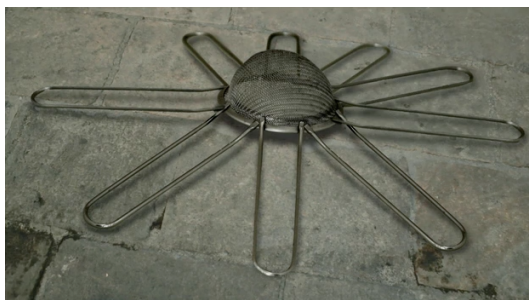


Fig. 297. Merino. *El gran arsénico*, 2015.

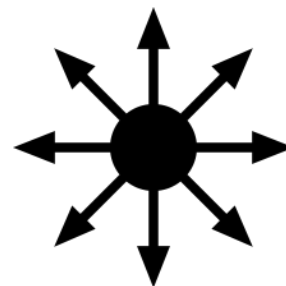


Fig. 298. Estrella de Caos

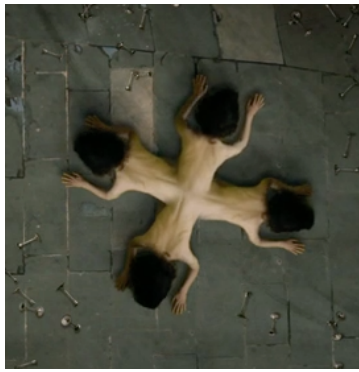


Fig. 299. Merino. *El gran arsénico*, 2015.

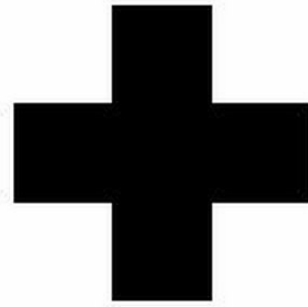


Fig. 300. Cruz Griega

Merino explicaba (durante una entrevista para la presente investigación) que respecto a los símbolos que utiliza en el vídeo que:

No conecto las referencias con nada en particular, eso no significa que estén ahí para despistar. Pero simplemente no hay ningún mensaje religioso en este vídeo y mucho menos moral. (Merino, 2015, entrevista)

3. 6. 5. 7. Análisis del contexto

Contexto creativo de la pieza respecto al artista: Merino admite tener una fascinación por los imaginarios de la pintura flamenca de los siglos XV y XVI que recogen “toda la tradición medieval de la representación de lo prohibido y lo vetado” (Merino, entrevista, 2015). El artista se nutre del imaginario de las obras pictóricas y crea una pieza de imágenes en movimiento pero que despoja de todo el significado que tenían esas obras pictóricas, les dota de un significado profano y las transforma en un imaginario propio y contemporáneo.

Contexto espacial: al tratarse de una pieza monocal, el tiempo de visionado de la pieza supone un condicionante, primero por el tiempo de duración ya que se trata de una pieza larga y podría provocar que el espectador abandone el espacio y no vea la

pieza completa. Segundo, un único visionado podría no ser suficiente para entender la pieza en su totalidad.



Fig. 301. Merino. *El gran arsénico*, 2015

Contexto temporal: por el tipo de recursos y el tratamiento de la imagen que se observa, sí que es posible ubicar la obra, desde un punto de vista cronológico, y situarla posteriormente a la década de 2010 por el tipo de técnica y postproducción que utiliza.

Contexto económico social: No se aprecia una intencionalidad directa del artista en relacionarlo con un determinado contexto económico, social, ni tampoco cultural ya que mezcla todo tipo de símbolos de diferentes épocas y culturas. Aunque hay algunas referencias orientales, se centra principalmente en la cultura occidental. Pero tampoco lo relaciona con el contexto sociocultural propio del tiempo en el que se produce el vídeo. Por consiguiente, la pieza evita contextualizarse y pretende todo lo contrario, o sea, descontextualizarse en sí misma.

3. 6. 5. 8. Interpretación de la obra

El gran arsénico es una metáfora de imágenes en movimiento que toma como referencia la pintura flamenca sacra de los siglos XV al XVII destacando principalmente la temática que aparece en la pintura *Las tentaciones de San Antonio* de Pieter Huys, pero también se pueden apreciar referencias a El Bosco y Becaflumi, entre otros. Merino mezcla las diferentes referencias que aparecen en varias obras pictóricas y transforma su significado, creando un universo simbólico propio y expreso para esta pieza de videoarte.

Aunque en la obra de Huys el protagonismo recae en San Antonio Abad, Merino en *El gran arsénico* lo omite, dejando como protagonistas a los demás personajes que aparecen en el cuadro e incluye personajes nuevos totalmente inventados que interactúan entre sí. El artista se recrea en el imaginario de las obras que referencia y en la representación que hacen de lo que está reprimido. De esta manera reflexiona sobre las ideas de moral, de culpa, de castigo y, en cierto modo, critica cualquier forma de castigo al ser humano. Merino explicaba que respecto a la posible interpretación de la obra que:

No hay que intentar buscar significados literales. En el fondo, para mí es más una cuestión de sintaxis que de semántica. Trato de crear una escritura sin verbos, como una concatenación de sustantivos. Creando un lenguaje más cercano a la música que a una narrativa cerrada (...) No me interesa la religión como un sistema moral, sino como la representación de las relaciones sociales que se establece. Huys y los flamencos utilizaban esta simbología de manera moralista y. con toda una referencialidad que yo vacío de contenido en el sentido postmoderno. Por eso no aparece San Antonio que es quien da sentido a la historia, pero ese no es el tema. El espectador puede decodificarlo a su manera, porque no hay una única lectura posible. (Merino, entrevista, 2015)

En la pieza se puede observar también una crítica a la tecnología, la superproducción, el consumismo, al exceso de las culturas contemporáneas además de “una crítica a la representación del castigo que es una idea muy profundamente arraigada dentro del imaginario cristiano” (Merino, entrevista, 2015).

3. 6. 6. Análisis de la sexta obra de videoarte seleccionada

3. 6. 6. 1. Ficha técnica

Título: <i>La mano que trina.</i>
Autor: María Cañas.
Producción: María Cañas.
Duración: 11'30".
Año: 2015.
Idioma: Castellano.
Subtítulos: Inglés
Color: Color.
Sonido: Sí.
Banda sonora: Sí.
Licencia: Creative Commons.



Fig. 302. Cañas. *La mano que trina*, 2015

3. 6. 6. 2. Breve biografía del artista

María Cañas nació en Sevilla en 1972, licenciada en Bellas Artes, doctora en Estética e Historia de la Filosofía en la Universidad de Sevilla.

Cañas formó parte de MAV (Mujeres en las Artes Visuales) es creadora y dirige la web Animalario TV Producciones en la que se alojan vídeos, fotografías, videoclips y proyectos donde los usuarios participan directamente en el contenido de la plataforma a través de un concurso. En la web también se encuentran algunos de sus trabajos fílmico como, por ejemplo: *Se villana*, *Kiss the murder*, *I 'll ted god to stab you*.

A Cañas también se le conoce como la Archivera de Sevilla y La Virgen Terrorista del Archivo. La artista se define como una iconoclasta audiovisual, una salvaje mediática que practica una videoguerrilla y que se introduce en los tópicos y géneros para dinamitarlos. Sus trabajos se han presentado en exposiciones colectivas como “VII Festival d’Images Artistiques Vidéo FIAV. 07”, Galería Esca, Centro Pablo Neruda de Nimes, Francia, “Certamen Audiovisual Injuve”, Madrid. También ha participado en festivales de toda España como el festival LOOP’07, BAC’06 e internacionales como el Festival Internacional de Navarra, festival Transmediale 03 de Berlín. Cañas ha sido galardonada por premios como, Ibn Batuta FIAV (Francia), entre otros.



Fig. 303. Cañas, 2015

3. 6. 6. 3. Sinopsis de la pieza

Las tecnologías de la información y, en especial, los *smartphones* han cambiado el tipo de comportamiento de las personas y la forma de comunicarse. Así mismo, ha permitido a los seres humanos producir y reproducir contenidos de todo tipo a través del uso de dispositivos móviles y su posterior distribución a través de las redes sociales.

3. 6. 6. 4. Clasificación de la pieza

Videoarte monocal, documental apropiacionista sin cámara, crítico.

3. 6. 6. 5. Elementos narrativos:

3. 6. 6. 5. 1. PERSONAJES

Hay una mezcla de personajes reales y ficticios. La obra tiene un carácter documental pero también aparecen personajes ficticios que soportan el discurso. Todos los personajes que aparecen (personas, animales y robots) responden a estereotipos sociales. A las personas se les compara con animales y robots que, al mismo tiempo, responden a características humanas.

3. 6. 6. 5. 2. ESPACIO:

El espacio es sintético. Se produce la alteridad espacial de forma continua y la disyunción de los diferentes espacios ya que salta de un espacio a otro completamente diferente. Teniendo en cuenta que todos los recursos son extraídos de redes sociales de plataformas de vídeo se podría observar como normal que se produzca esta alteridad y disyunción, ya que los archivos de vídeo son totalmente diferentes y provienen de diversas fuentes (redes sociales, cine, programas de televisión, etcétera).

3.6.6.5.3. TIEMPO:

El tiempo en el discurso es textual totalmente organizado y al ser una pieza de videoarte monocal tiene un principio y un final. En la pieza, la localización es cambiante ya que se hacen varias referencias al pasado: desde el origen de la humanidad a través de las imágenes de *2001: una odisea del espacio* de Kubrick y a través de varias imágenes también muestra la evolución del teléfono hasta los *smartphones* actuales. La artista también hace referencia al presente (tomándolo como la época de la que data la producción del vídeo, que es en el año 2015) y lo documenta a través de las imágenes contemporáneas a la fecha de producción; se identifica tanto con el tipo de tecnología que aparece como por la moda y el aspecto que muestran las personas que aparecen. Respecto al futuro, lo recrea a través de imágenes de *cyborgs*, robots, etcétera. La pieza, además, tiene una naturaleza referencial y ficcional ya que existen planos que provienen de vídeos caseros y otros incluso son fragmentos de películas, hay una mezcla de todo tipo de vídeos y, por lo tanto, hay planos referenciales y otros ficcionales.

La duración es cambiante pero predomina la duración pura, ya que la mayoría son videos caseros grabados en plano secuencia. Hay una selección de los planos y una edición posterior que estructura el vídeo en diferentes bloques que corresponden a elipsis temporales que mantienen una coherencia y que permiten a la artista desarrollar discursos diferentes.

3.6.6.5.4. ACCIONES

Dentro del vídeo se pueden observar tanto acciones nucleares como satélites ya que las acciones tienen siempre un significado implícito que la artista quiere mostrar al espectador.

Las acciones nucleares tienen principalmente un predominio comitivo pero también algunas de las imágenes tienen un carácter omisivo por lo que las acciones nucleares que se presentan tienen un carácter cambiante. La pieza consta de un gran número de

archivos diferentes por lo que hay un número muy amplio de acciones nucleares que, además, no tiene mucho sentido analizar de forma individual sino en su conjunto (analizadas posteriormente dentro del apartado de Trama/Subtrama).

Respecto a las acciones satélites son implícitas de las nucleares y se puede llegar a la doble interpretación y entendimiento del mensaje que quiere transmitir la artista al visionar la pieza en su totalidad. La edición y agrupación de los diferentes vídeos en bloques facilita la comprensión de la totalidad de la obra.

3. 6. 6. 5. 5. Sonido

El sonido es diegético en muchos de los planos y se identifica la fuente de la que proviene, ya sean teléfonos u otro tipo de tecnologías. También hay sonido que proviene de una forma directa de las personas que aparecen hablando y de los ruidos que emiten los animales. También hay sonido no diegético porque hay planos en los que se ha añadido recursos de sonido que no corresponden (por ejemplo cuando un camaleón que mira un *smartphone* grita como si fuera un grito humano extraído de una película de terror). También hay sonido no diegético continuo en las diferentes partes del vídeo en las que hay banda sonora de fondo que, a su vez, aparte de apoyar el discurso visual sirve también para diferenciar los diferentes bloques que componen el vídeo.

3. 6. 6. 5. 6. Elementos narrativos de expresión

3. 6. 6. 5. 6. 1. De qué forma utiliza la narración

La narración se desarrolla a través del uso de diferentes fragmentos que provienen tanto de películas, concursos de televisión y vídeos caseros que se han distribuido por redes sociales; por lo que no tiene sentido analizar los planos de una forma individual o aislada, sino que hay que intentar identificar qué quiere narrar la artista a través del conjunto de esas imágenes. Es muy importante la edición que se consigue de los diferentes archivos que componen el vídeo y observar cómo a través de una

minuciosa selección y un montaje sintético, Cañas consigue conectar todos los planos y les proporciona una unidad para construir un mensaje.

La función de la banda sonora es imprescindible, ya que a través de las diferentes canciones que la componen se consigue unificar la narración, además la apoya y sirve para empujar los planos. El montaje sintético presenta pocos problemas al unir planos individuales y no tienen por qué tener conexión visual unos con otros.

Tipo de narrativa audiovisual:

En la pieza se pueden observar varios tipos de narrativa: utiliza la narrativa categórica porque el vídeo se podría dividir en diferentes partes o categorías según los diferentes temas que aparecen. La pieza tiene también una narrativa retórica porque la elección de determinadas imágenes no son al azar sino que hay una selección minuciosa e intenta mostrar y convencer al espectador sobre las ideas que la artista trata, desarrolla y compone para que éste se forme una opinión personal, respecto a lo que está viendo.

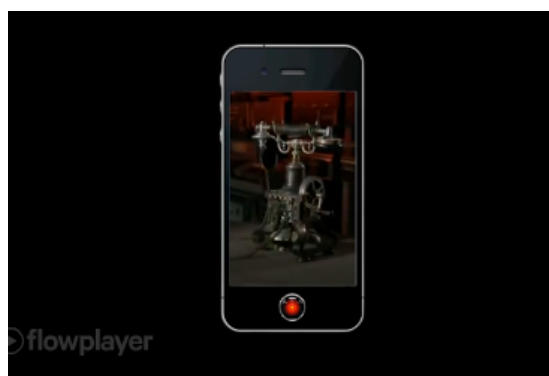
Por último, se observa una narrativa asociativa ya que las imágenes se utilizan con un fin concreto (como se comentaba antes, mostrar una realidad, generar conciencia, etcétera). La edición se basa en la yuxtaposición de imágenes independientes unas de otras, pero conectadas para crear emociones y sugerir al espectador sensaciones e intentar que reflexione sobre lo que está viendo.

El vídeo se puede clasificar en diferentes partes según el tipo de imágenes, su carácter y el contenido que exponen. Las diferentes secuencias en las que se podría dividir la pieza serían: la evolución del teléfono, los peligros que generan los usos inapropiados de los *smartphones*, los niños y su relación con los dispositivos móviles, el cambio de conceptos dentro de la sociedad de consumo, la sacralización tecnológica, el ego y el exhibicionismo humano, la sexualidad y la violencia, los usos absurdos del móvil, la obsolescencia programada y los residuos generados por las tecnologías de la información.

3. 6. 6. 5. 6. 2. Estructura dramática (Trama/Subtrama)

Los distintos vídeos que aparecen dentro de la pieza conforman las diferentes tramas. Cada vídeo posee una trama en sí mismo y la unión de todos los vídeos generan a su vez diferentes subtramas, que el espectador tiene que identificar. En la pieza se podrían extraer los siguientes subtramas que corresponden a los diferentes bloques o partes:

-Primera parte: La introducción de la pieza comienza con la aparición de una lente que es un objetivo de una cámara de vídeo y que coincide, con lo que parece ser una parte del logotipo del programa de televisión *Gran hermano* que, a su vez, podría significar el ojo que todo lo ve. El vídeo en sí mismo comienza con imagen proveniente de un concurso de televisión americano que podría ser de 1950 (véase Fig. 304), luego aparecen imágenes de teléfono de cómo ha evolucionado la tecnología del teléfono. El nacimiento del teléfono, su uso y su evolución hasta el *smartphone* se muestra a través de la pantalla de un dispositivo móvil y el botón principal lo ocupa el logotipo que aparece al principio como simbolizando omnipresencia del *smartphone*, la exhibición y el *voyerismo* a través de Internet y los teléfonos móviles, todo se ve y todo se observa desde y por el móvil (véase Fig. 305).



Figs. 304 y 305. Cañas. *La mano que trina*, 2015

Después aparecen una serie de personas usando el teléfono para des-comunicarse ya que no hay entendimiento entre ellas a pesar de que están hablando en la misma lengua. Se introduce el problema de la obsolescencia tecnológica y la crítica a través

de una escena que muestra que, aunque la tecnología móvil es relativamente reciente y la analógica se ha mantenido durante décadas, los jóvenes no son capaces de utilizar un teléfono analógico. También aparecen animales utilizando el teléfono y la artista enfrenta animales *versus* humanos y provoca una animalización de las personas frente a la humanización de los animales. Se intercambian los hábitos y los comportamientos.

-Segunda parte: Un teléfono aparece como una bomba nuclear, advierte del peligro que produce el uso del teléfono y lo conecta con una serie de desastres y accidentes provocados por el uso indebido del teléfono que distrae a las personas de una actividad concreta. El uso inapropiado del teléfono móvil puede provocar accidentes, y para demostrarlo aparecen personas utilizando el teléfono y les ocurren desastres o las imágenes evocan acciones que podrían acabar en una desgracia (véase Fig. 306). La tecnología conduce a los humanos a su posible destrucción, les lleva hacia una transformación en algo que ellos mismo que han fabricado: la mutación del hombre en robots, se convierten en las máquinas que ellos mismos han creado. Se produce un efecto dominó hacia el *smartphone* y el propio dispositivo se dirige hacia la transformación en un demonio.



Fig. 306. Cañas. *La mano que trina*, 2015

-Tercera parte: En esta parte la artista critica la posición que ocupan los niños respecto a las tecnologías de la comunicación y muestra desde niños desatendidos por unos padres despreocupados porque están ocupados con el móvil o en redes sociales a niños que desde edades muy tempranas interactúan con dispositivos móviles, tanto *smartphones* como *tablets*. Los niños se convierten en robots deshumanizados y los robots reproducen conductas humanas de niños. El vídeo plantea el problema que está provocando el abuso de la tecnología y de cómo los niños no saben utilizar otras formas de comunicación ni tampoco son capaces de obtener conocimiento de otras fuentes no digitales como, por ejemplo, las revistas o los libros. A modo de testimonio aparecen subtítulos en la pantalla tales como “Para mi hija de un año, una revista es una tablet que no funciona” (véase Fig. 307).



Fig. 307. Cañas. *La mano que trina*, 2015

-Cuarta parte: las tecnologías de la información han propiciado nuevas corrientes de pensamiento para los usuarios pero, al mismo tiempo, han generado también patologías. Los consumidores se desesperan y sufren porque no poseen la última versión de un dispositivo o de un videojuego y no pueden esperar a la fecha de lanzamiento, lo que les genera frustración y ansia. Se ha producido un cambio de valores que la artista expresa a través de la transformación de varios logotipos comerciales: Google se transforma en God (dios) porque es poderoso y omnipresente, el teléfono iPhone es iPhuck. Todo es publicidad en la red, nuevas formas de vida generadas a través del uso de Internet y la transformación de personas anónimas en famosos: *Selfie my religion* expresa los nuevos ritos y las nuevas formas de

comportamiento humano (véase Fig. 308), de buscar la omnipresencia en redes sociales, la aceptación y la admiración *online*. Cañas también critica la forma en la que se generan contenidos basura y de cómo estos, a su vez, se convierten en noticias internacionales y toma como ejemplo la noticia del mono que se hizo un *selfie* y el dueño del teléfono reclamaba los derechos de la foto para lucrarse (véase Fig. 314).

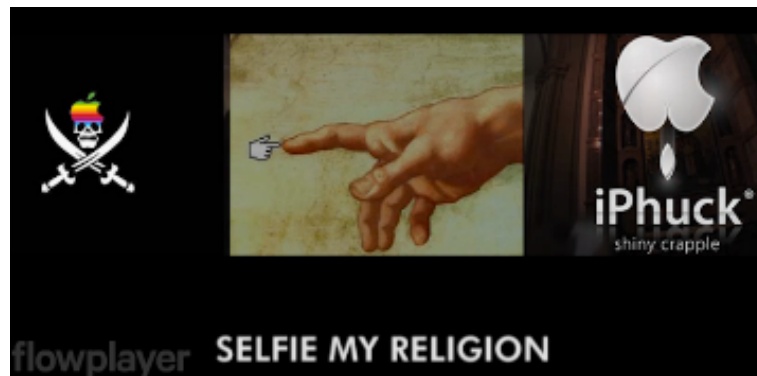


Fig. 308. Cañas. *La mano que trina*, 2015

-Quinta parte: En este grupo de imágenes se critica lo que es capaz el ser humano por conseguir fama y alcanzar notoriedad en redes sociales y de cómo determinadas acciones se convierten en una patología de exhibicionismo que alimenta a su vez la patología opuesta (y en este caso complementaria) el *voyerismo*. Los humanos son capaces de aceptar y de hacer lo que sea por obtener un “me gusta” incluso si este proceso pone en peligro la integridad y la salud de las personas.

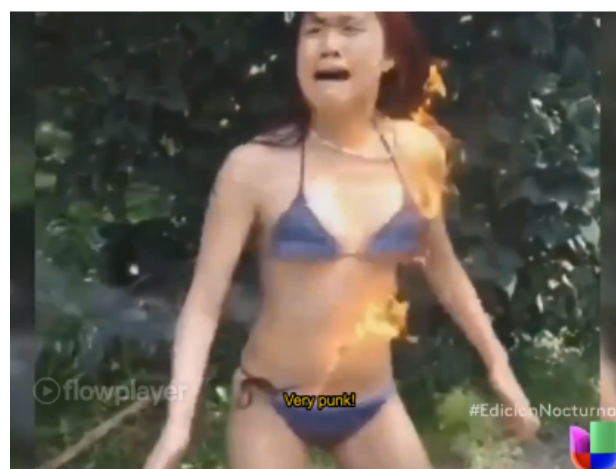


Fig. 309. Cañas. *La mano que trina*, 2015

En esta parte se incluyen toda clase de vídeos, que se convirtieron en virales y en los que aparecen diferentes arquetipos de personas haciendo sandeces, para conseguir la gracia y convertirse en estrellas de Internet. La artista ha añadido textos animados que refuerzan el discurso tales como “quien ha sido mono siempre lo será”. La desesperación por conseguir visitas, provoca que la gente se exponga a los medios de forma incluso peligrosa (véase Fig. 309). En este bloque aparecen personas lamiendo a sus mascotas, mostrando sus proezas ante el mundo, gesticulando de forma exagerada, distorsionando su cuerpo e, incluso, mostrando su propia propia. Lo que supone un largo etcétera de despropósitos en la que una red social tiene una doble función: crea la necesidad y proporciona el soporte para que las personas busquen cualquier recurso con el que llamar la atención, de los seguidores de las distintas plataformas que ofrece Internet.

-Sexta parte

En este bloque se produce una exhibición de pechos, traseros femeninos y todo tipo de tópicos machistas que van desde la objetivación de la mujer, sexo y violencia. Se muestran videojuegos extremos que reproducen ataques, armas, violaciones. Se llega a recrear una escena de una partida en un videojuego que simula ser una ciudad sin ley en el que todo está permitido y en la que los policías pasan de largo respecto a las violaciones que están ocurriendo (véase Fig. 310).



Fig. 310. Cañas. *La mano que trina*, 2015

En otro videojuego se muestra el sexo en grupo, y la belleza femenina se representa de una forma estandarizada, a través de la exageración de los atributos corporales femeninos. También aparecen vídeos en los que se observa el rechazo a las persona no agraciadas físicamente y se les trata con desprecio.

-Séptima parte

A lo largo de este bloque se reproducen los usos paralelos y absurdos que las personas hacen de los teléfonos móviles a través de aplicaciones, frente al uso convencional de los mismos. Hay aplicaciones que convierten un *smartphone* en una sierra eléctrica, una máquina de afeitar y un largo etcétera. Se llegan a hacer incluso carreras de móviles en modo de vibración, robots que reproducen acciones humanas de escritura y dibujo. Es el mundo de la simulación y de la reproducción de las cosas en vez de hacerlas de forma real (véase Fig. 311).

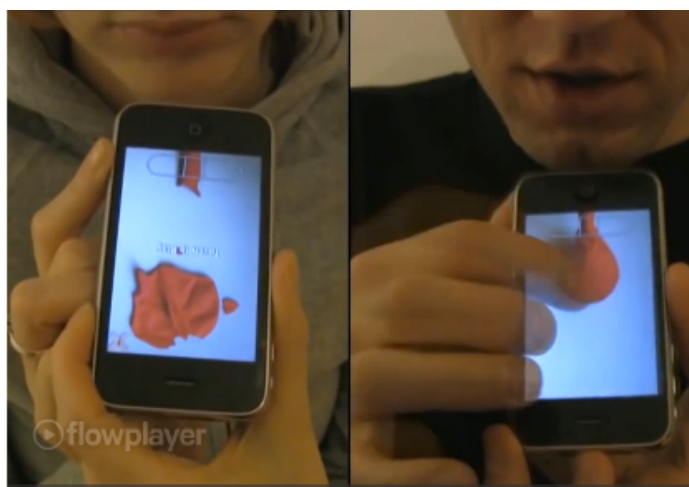


Fig. 311. Cañas. *La mano que trina*, 2015

-Parte octava

En esta parte se critica la obsolescencia programada y el desastre que este fenómeno desencadena en el medio ambiente, ya que se producen toneladas de residuos tecnológicos, desechos y basura altamente contaminante (véase Fig. 311). Lo hace en clave de humor y en formato televisivo *Terror Visión* y muestra todo el desecho que

se genera del *hardware* obsoleto o estropeado. También muestra varios de los fenómenos que Internet ha provocado en las sociedades contemporáneas: millones de datos que se generan a diario y de cómo se almacenan en los servidores, el activismo *online*, el movimiento *hacker*, el tráfico de tecnología y móviles en vez del tráfico de drogas, *cyborgs* pidiendo libertad a los humanos, alumnos distraídos en clase por los teléfonos móviles, bebés robots, entre otros. También exhibe el placer de la devastación, de observar la destrucción y aparecen teléfonos a los que se les somete a experimentos de resistencia al impacto, al rebote, al fuego, a la caída, entre otras muchas pruebas.

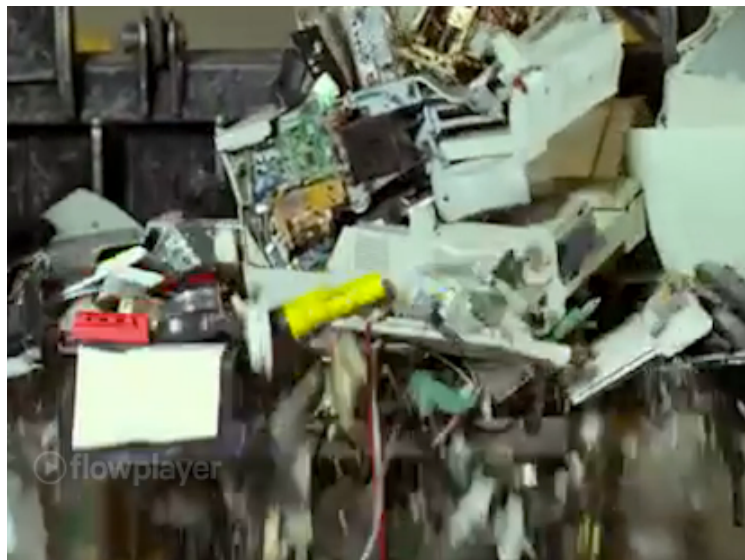


Fig. 311. Cañas. *La mano que trina*, 2015

Cierre:

Hay una referencia a la película *2001: odisea del espacio* de Kubrick y aparece la escena de los monos con el monolito que se interpreta como el fin de la evolución del hombre. Tras la secuencia de Kubrick vuelve a aparecer el ojo simulado a través de la lente de la cámara y un amanecer que podría simbolizar el amanecer de una nueva era, un nuevo tiempo en el que cabe preguntarse hacia dónde se dirige el hombre de la mano de las tecnologías de la comunicación.

Referencias que se observan en la pieza:

En la pieza se observan referencias televisivas, cinematográficas, al *videoclip* musical y a Internet, que se detallan a continuación:

Referencias televisivas

Se advierten varias referencias televisivas dentro de la pieza. El vídeo comienza con una parte el logotipo del programa de televisión *Gran hermano*, que es una lente de cámara de televisión que simboliza un ojo y que en el vídeo se transforma en el botón principal de un *smartphone* (véase Fig. 312 y 313). En el vídeo aparece un concurso de televisión americano en la que la presentadora marcaba un número de teléfono.



Fig. 312. Logotipo de *Gran hermano*

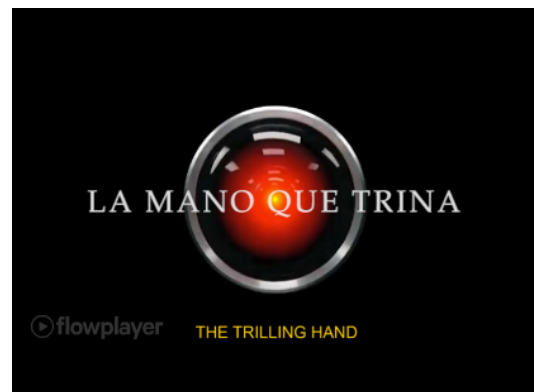


Fig. 313. Cañas. *La mano que trina*, 2015

También se produce una referencia a los boletines de noticias televisivos con el vídeo el mono que se hizo el *selfie* y que fue noticia mundial. Se identifica por el tipo de tratamiento de la imagen, la información que aparece en la pantalla y el tipo de texto y la forma en la que lo distribuye (véase Fig. 314).



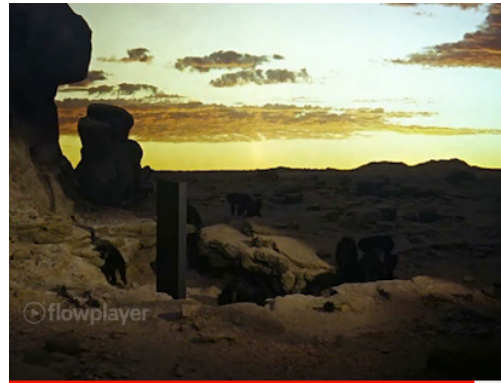
Fig. 314. Cañas. *La mano que trina*, 2015

Otra referencia a la televisión son los programas tipo *Videos de primera* de Televisión Española en que se emitían vídeos de accidentes, caídas y buscaban la sonrisa del público; se caracterizaba porque no eran vídeos profesionales y tenían un montaje muy ágil con una música de fondo de *tempo* rápido e incluso, a veces, se le añadían comentarios. Cañas utiliza todo este tipo de recursos y los incorpora a la pieza.

Referencias cinematográficas:

En *La mano que trina* se pueden observar dos referencias al cine principalmente: la primera es el grito del camaleón que aparece mirando un *smartphone* en el que se aprovecha la expresión del reptil y que abre la boca y se le añade una grito femenino típico de película de terror (véase Fig. 315).

La segunda referencia de la artista al cine es el fragmento de la película, dirigida por Kubrick, *2001: odisea del espacio* en la que aparecen los monos con el monolito (véase Fig. 316).



Figs. 315 y 316. Cañas. *La mano que trina*, 2015

Referencias a Internet

La mayoría de los fragmentos que componen el vídeo son archivos de Internet grabados por gente anónima realizando todo tipo de actividades. En su mayoría además son archivos grabados con el propio móvil. Hay referencias de *youtubers* como por ejemplo Zach King bautizado como el rey de los *Vines* que cuenta con más de 100 millones de visitas en su canal de Youtube (véase Fig. 317).



Fig. 317. Cañas. *La mano que trina*, 2015

Referencias al videoclip musical

En la quinta parte de la pieza se puede apreciar una referencia al *videoclip* musical ya que desde el punto de vista de la edición las imágenes están montadas al ritmo de la música y muchas de los gestos y acciones de las personas o animales que aparecen coinciden, incluso los gestos o los movimientos de los labios. Las imágenes que componen este bloque están editadas para que coincidan con parte de la letra de la canción *Muy Punk* del grupo La Polla Records y podría funcionar como un videoclip de esta canción independiente de la obra, si se extrajera este fragmento del resto de la pieza.

3. 6. 6. 6. Análisis del contexto

Contexto creativo: Cañas a través de esta pieza desarrolla una investigación, mediante la cual, reflexiona y critica lo que está ocurriendo a las personas de las sociedades contemporáneas por el uso o el abuso de los teléfonos móviles y las redes sociales.

Contexto espacial: Al tratarse de una pieza monocal, el tiempo de visionado de la pieza supone un condicionante, primero por el tiempo de duración que es una pieza larga y podría provocar que el espectador abandone el espacio y no vea la pieza completa. Un único visionado es suficiente para entender la pieza en su totalidad.

Contexto temporal: Dados los elementos que aparecen, se puede afirmar que son suficientes para situar la producción dentro de un espacio de tiempo determinado y se podría ubicar (por el tipo de dispositivos que aparecen, moda, etcétera) en la época en la que se ha desarrollado la producción. La pieza parece estar creada para ser exhibida y servir de crítica con el momento concreto en el que se desarrolla la producción de la obra.

Contexto económico-social: Se aprecia una intencionalidad directa de la artista en relacionar este vídeo con una determinada época y hay elementos de la misma que se pueden observar. Cañas ha incluido un gran abanico de personas de diferentes

nacionalidades, culturas, razas y estatus sociales dentro del imaginario que compone la pieza, con el fin de mostrar las consecuencias de la globalización mundial de la mano de la tecnología.

3. 6. 6. 7. Interpretación de la obra

Según la artista y lo que aparece en los títulos de crédito “*La mano que trina* es una investigación artística experimental sin ánimo de lucro. Su intención es paródica, didáctica y crítica”. *La mano que trina* es un videoarte documental experimental que muestra el lado oscuro de las tecnologías de la comunicación y sus efectos negativos sobre una sociedad global e hiper conectada. En los diferentes bloques de los que se compone la obra reflexiona sobre los nuevos valores que dominan la sociedad actual y las patologías y los efectos secundarios que el abuso de la tecnología móvil y la sobreexposición mediática provocan en las personas.

La pieza muestra las patologías del exhibicionismo y el *voyerismo online*, de la ratificación de las personas, la transformación de los seres humanos en datos utilizados por las empresas para su beneficio económico, la creación de nuevas necesidades de consumo y la obsolescencia tecnológica programada que conducen a las personas hacia la pérdida de valores humanos y la deshumanización.

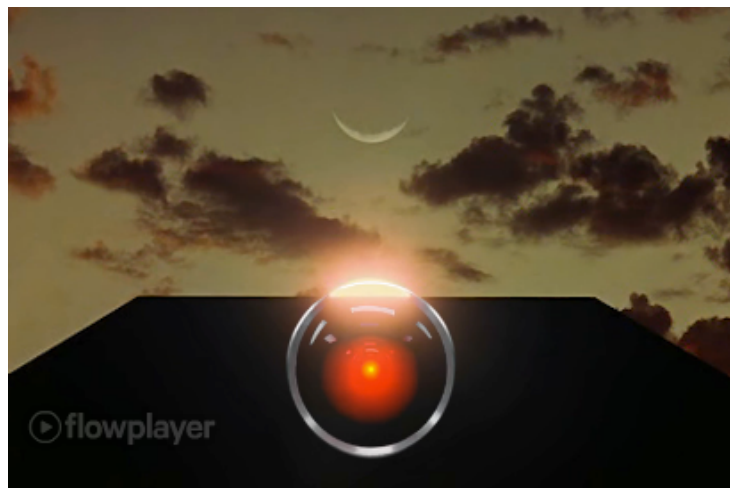


Fig. 318. Cañas. *La mano que trina*, 2015

3. 6. 7. Resultados a destacar obtenidos tras la aplicación del mesomodelo de análisis a las obras de videoarte seleccionadas.

Tras el análisis de las piezas seleccionadas aplicando el mesomodelo de obras de videoarte diseñado expresamente para esta investigación se puede llegar a las siguientes conclusiones:

-El mesomodelo se puede aplicar a cualquier pieza de videoarte por compleja que sea, aunque sea de una pieza abstracta. Ya que además de analizar los elementos audiovisuales requeridos por el modelo de análisis, al tener en cuenta el contexto del artista, las referencias utilizadas y otros factores y características que rodean la producción de la obra, esta conjunción de elementos permite desarrollar un análisis de una forma correcta.

-Todas las piezas analizadas responden al concepto videoarte (según la definición obtenida como resultado de la observación de las diferentes definiciones a la que se ha llegado en esta investigación) tanto por las características de los vídeos mismos como por el objetivo de los artistas:

Videoarte es una práctica en la que se utilizan dispositivos electrónicos-analógicos o digitales en soporte de vídeo y que se desarrolla con la intención de crear una pieza audiovisual con una expresión o un valor artístico. (Definición propuesta por el autor)

Todas las piezas han utilizado **dispositivos electrónicos-analógicos** o digitales en **soporte de vídeo** para la creación de las diferentes piezas seleccionadas y hay una **intención**, por parte de los artistas en desarrollar creaciones con una **expresión o valor artístico** observable, además todas incluyen un alto nivel de experimentación a través del soporte audiovisual.

-Respecto a la taxonomía propuesta y al aplicarla a las obras seleccionadas, se cumple la premisa de que todas las piezas son clasificables. La mayoría no admite una sola sistematización, pero al incluir varias categorías dentro de una determinada obra este

fenómeno ha permitido realizar una clasificación más completa de las piezas. De todas las categorías observadas tras el análisis de las piezas, predominan el videoarte disruptivo y crítico.

-En lo referente a las tendencias narrativas que se pueden apreciar en las obras de videoarte analizadas, se puede afirmar que hay una predominancia de un tipo de narrativa categórica, seguida de la abstracta, pero también se pueden encontrar otros tipos como la clásica o varios tipos de narrativas dentro de la misma pieza. No se han encontrado nuevas narrativas, pero sí que se aprecia una tendencia de aproximación al documental y al lenguaje cinematográfico. Además, se observan referencias a la televisión y a la publicidad, que son alusiones que ya se produjeron en épocas anteriores a la del estudio (como se detalla en el marco teórico). Por otra parte, también se mantiene una de las características que definen al videoarte: la narrativa abstracta y la experimentación; que sigue siendo una de las principales características que definen y diferencian a este tipo de obras frente a otras producciones audiovisuales.

-No son observables nuevas categorías dentro de las piezas analizadas, pero sí que recurren a temáticas y fenómenos que se refieren a factores, hechos u acontecimientos contemporáneos a su producción: como la incomunicación humana, la sobreabundancia informativa, la hiper conectividad vs la soledad humana, etcétera. También hay una revisión de conceptos antiguos (religión, tópicos sociales, género) bajo los que se crean unos nuevos universos simbólicos contemporáneos. Del análisis de las obras se deducen intereses temáticos y preocupaciones de los artistas que subrayan el fenómeno de la globalización y las telecomunicaciones, el concepto sociedad como masa frente a la individualidad de las personas, entre otros. Cada artista ha desarrollado estas temáticas de una forma diferente, bien recurriendo a símbolos o incluso desarrollando imaginarios personales transformados, pero la mayoría de las obras analizadas mantienen siempre una actitud crítica.

-No se pueden advertir en las piezas analizadas, rasgos diferenciadores que conviertan al videoarte español en un estilo propio. A pesar de que algunos de los artistas empleen símbolos claramente españoles, no se pueden observar rasgos específicos y

exclusivos de las producciones españolas. En el caso de que los que los artistas utilicen determinados recursos que se identifiquen con una simbología o unos rasgos propios de la cultura española son, en la mayoría de los casos, simplemente referencias u homenajes culturales. Excepto algunas referencias locales, la mayoría de los vídeos analizados utilizan estéticas y discursos globales.

-En referencia al tipo de producciones y la tecnología empleada, cabe apuntar que se ha producido una convivencia entre proyectos de alto presupuesto con producciones modestas e incluso unipersonales; independientemente de los presupuestos de la producción, la calidad de las piezas, en parte por la creatividad de los artistas y por el uso de las diferentes tecnologías audiovisuales, ha permitido obtener resultados profesionales en la creación de las piezas. Se aprecia un alto grado de experimentación técnica y visual e incluso, en determinadas piezas, se observa una apuesta por el uso de la tecnología 3D y la postproducción digital (etalonaje, animaciones, creación de escenarios, etcétera) que van más allá de la grabación de material y de su posterior edición, por lo que la implementación de este tipo de tecnología audiovisual ha permitido a los artistas generar piezas más espectaculares y/o creativas.

VERIFICACIÓN DE LAS HIPÓTESIS

Tras el desarrollo del marco teórico, la aplicación de los dos modelos diseñados para la investigación (entrevista en profundidad y análisis de obras de videoarte) y el desarrollo de los resultados, cabe explicar y desarrollar si se verifican o no y cómo se cumplen las hipótesis que fueron formuladas al comienzo de esta investigación.

-En la primera hipótesis se planteaba si el videoarte constituye una representación audiovisual y una forma expresiva en sí mismo.

El videoarte se nutre de disciplinas diferentes que van desde las teorías de la comunicación, la historia del arte, la ciencia y la filosofía, entre otras, que le sirven para desarrollar formas de expresión nutriéndose de sus contenidos o reaccionando de alguna forma contra las normas establecidas defendidas por esas doctrinas. Durante la historia y evolución del videoarte se observa cómo otras creaciones audiovisuales comerciales (publicidad, *videoclip*, visuales de espectáculos, etcétera) incorporaron elementos expresivos y técnicos utilizados en la producción de videoarte y se convirtieron en estándares dentro de este tipo de producciones comerciales. Por lo que se puede decir que el videoarte es dependiente y, a la vez, independiente de otras formas de creación audiovisual, pues se alimenta de ellas y las transforma en un producto rico y diferente.

La primera hipótesis sí que se cumple y el videoarte constituye una representación audiovisual y una forma expresiva en sí misma. Aparte de las características visuales que diferencian al videoarte del resto de producciones (tratamiento de la imagen, tecnologías utilizadas, entre otras), algunas de las características que definen a estas prácticas artísticas en vídeo son absorbidas por otras producciones audiovisuales, pero al convertirse en estándares visuales dejan de ser elementos diferenciadores. Sin duda, la gran diferencia que provoca que el videoarte difiera de otro tipo de producciones audiovisuales es la intencionalidad que tiene el artista al crear este tipo de obras de imagen en movimiento. Parafraseando la definición que se obtuvo tras el análisis de los datos de las entrevistas, hay que destacar que “se desarrolla con la intención de crear una pieza audiovisual con una expresión o un valor artístico” (Definición

propuesta por el autor) y este factor convierte al videoarte en una representación audiovisual y una forma expresiva en sí misma.

-La segunda hipótesis plantea si la ruptura de las normas narrativas tradicionales puede provocar la creación de nuevas formas audiovisuales o sencillamente crear redefiniciones.

Desde su nacimiento, el videoarte ha producido la ruptura de normas, la transgresión de los elementos y de los procesos que componían la producción audiovisual. Además, la experimentación era una de las características principales del videoarte pero, dentro del periodo en el que se centra el estudio, se observa que este tipo de prácticas no parecen ser tan transgresoras como lo fueron en su origen y es complicado afirmar que hayan surgido nuevas formas de creación audiovisual entre los años 2005-2015. Se aprecian acercamientos del videoarte al cine, al documental, etcétera, y sí se puede apuntar una cierta evolución o que se hayan producido redefiniciones de tendencias o categorías anteriores (como es el caso del apropiacionismo), pero es arriesgado confirmar que hayan surgido categorías nuevas, a pesar de que taxonomías anteriores muestren una evolución. Tampoco es ajustado afirmar que estos cambios se hayan producido durante el periodo de estudio; sí se puede señalar como novedad el videoarte grabado con teléfonos móviles, pero más que tratarse de una tendencia habría que matizar que, como ya se ha explicado en la investigación, esta innovación se corresponde con la utilización de una tecnología surgida durante este periodo.

En lo referido a la narrativa audiovisual, hay que matizar, que dentro del videoarte que se produce durante el periodo del estudio, se percibe un acercamiento al cine y al cortometraje cinematográfico; lo que se traduce en un regreso a la narrativa cinematográfica frente a la ruptura de los códigos narrativos, que era una característica definitoria de las etapas anteriores de creación en videoarte. Esta convergencia entre el cine y el vídeo, tanto en el uso del mismo soporte (vídeo digital) como en el acercamiento a la narrativa y metanarrativa cinematográfica, es un fenómeno diferente a la generación de nuevas formas de creación audiovisual en sí mismas, por lo que esta segunda hipótesis no se cumple.

-La tercera hipótesis plantea si la incorporación de las tecnologías que surgen durante el periodo de estudio y su implementación a la producción en vídeo, enriquecen y transforman el paradigma expresivo y narrativo, a la vez que permiten el desarrollo de nuevas formas de experimentación audiovisual que se extrapolan a otras disciplinas audiovisuales y artísticas o, simplemente, son reinterpretaciones.

Uno de los principales cambios tecnológicos que se produce en el periodo del estudio está relacionado con la alta definición (HD) y, a su vez, conectado con la premisa de que al producirse un aumento de la calidad del formato vídeo, se contempla un acercamiento a la calidad del cine, por lo que el vídeo a través del factor de la calidad ha fragmentado uno de los límites que lo diferenciaban del mismo. La calidad, por consiguiente, es una característica definitoria de este periodo de estudio, ya que la mejora de la tecnología se traduce en un aumento de los estándares de calidad respecto a las décadas anteriores.

Respecto a la premisa de que las tecnologías surgidas han transformado el paradigma expresivo y narrativo y que han permitido el desarrollo de nuevas formas de experimentación audiovisual, no es una hipótesis que se haya cumplido tras el desarrollo de la investigación. Se puede percibir un cambio estético como consecuencia del uso o del abuso de los recursos tecnológicos y del *software* de postproducción, que condiciona el resultado de las piezas de videoarte, pero hay que subrayar que este cambio puede producirse de una forma positiva o negativa, dependiendo del uso que se le proporcione a la tecnología. Estos factores también pueden relacionarse con la facilidad de uso de los equipos de grabación y del *software* de edición y postproducción. También se contempla que la tecnología avanza el proceso artístico, pero este factor está más conectado con el proceso y formas de producción que con el desarrollo de nuevas formas expresivas y/o narrativas. Por lo que no es posible afirmar que esta tercera hipótesis se cumpla.

-La cuarta hipótesis plantea si durante los años que componen la investigación 2005-2015 se han cambiado las formas de consumo y exhibición y se cuestionan las funciones de exhibición y archivo que proporcionaba el museo.

Internet ha provocado una mayor visibilidad y un cambio del consumo y exhibición del videoarte en España y podría posicionarse como un medio válido para distribuir videoarte, pero hay que precisar limitaciones: los autores no obtienen siempre retribuciones económicas por su trabajo y no todas las obras pueden ser visionadas en una pantalla de ordenador. El museo se mantiene como la forma más adecuada de exhibición de videoarte y destaca por sus funciones de exhibición, conservación, archivo, catálogo, clasificación y difusión, principalmente, seguido de las galerías de arte, las ferias y los festivales especializados. Hay que tener en cuenta, el papel que desempeñan determinados festivales musicales respecto al videoarte. En este sentido, más que hablar de exclusión habría que inclinarse por la convergencia entre las diferentes formas y plataformas de exhibición como la propuesta más apropiada de exposición de videoarte.

Esta cuarta y última hipótesis sí se cumple, y aunque el museo siga considerándose el lugar expositivo más apropiado para las obras de videoarte, se ha producido una coexistencia con otros lugares y plataformas que quizás no mantienen ni proporcionan las condiciones más idóneas, pero son completamente válidas para la exhibición de piezas en soporte de vídeo. Por otra parte, al museo como entidad se le han cuestionado aspectos sobre sus funciones de exhibición, archivo y su criterio de selección respecto a qué piezas deben ser exhibidas y/o conservadas y se ha objetado si la selección final es representativa respecto al universo de creación actual que rodea al videoarte. Además, se le requieren otras funciones como la conservación de las piezas, formatos y reproductores originales y se le reclaman exigencias y funciones socioculturales: mayor adhesión a la sociedad, participación activa, integración dentro del sistema educativo y que propicie la intersección entre artistas y ciudadanos. En conclusión, que sea un sistema más abierto capaz de reflejar la realidad artística actual de las sociedades modernas.

DISCUSIÓN

Como se exponía al principio de la tesis, una aproximación al videoarte desde un punto de vista científico se planteaba como un reto y, al mismo tiempo, como una necesidad. Esta investigación responde a una necesidad urgente: el vídeo como soporte artístico dentro del periodo en el que se centra la investigación, se enfrenta a una realidad difusa por la falta de información publicada.

Para conseguir una aproximación de una forma teórica y científica al videoarte, dentro del periodo de estudio, fue necesario investigar su origen y evolución, se profundizó sobre su relación con otras disciplinas artísticas y formas de creación contemporáneas y se analizó su relación con otro tipo de producciones en vídeo. La investigación ha servido también para determinar si se han producido nuevas manifestaciones o formas de expresión y, por qué no, de comunicación. La investigación surgió con el fin de hacer una revisión del concepto videoarte desde el 2005 hasta el 2015 en España y ha servido para analizar las tecnologías empleadas en el proceso de creación y advertir si la democratización del *hardware* y el *software* ha permitido un mayor acceso de los artistas a este soporte, sin dejar de lado otras cuestiones que rodean al proceso creativo como, por ejemplo, las inclinaciones estéticas y las posibilidades de experimentación que proporciona este soporte frente a otros.

Con el propósito de responder a las cuestiones planteadas en la investigación se estudió la información publicada que versaba sobre videoarte y, como no se pudo dar respuesta a todas las cuestiones planteadas en el estudio, surgió la necesidad de diseñar un modelo de entrevista en profundidad que permitiera obtener datos útiles a través de la observación directa completa y complementada por los análisis cualitativo-cuantitativos. Para ello, se planteó una muestra y se obtuvo la participación de expertos y artistas para desarrollar una aproximación científica, desde las ciencias de la comunicación. Para completar los resultados obtenidos tras la aplicación del modelo de entrevistas, se creó un segundo modelo de análisis de piezas de videoarte, para obtener datos complementarios a través del análisis de una selección de obras. Ambos análisis se aplicaron con éxito y se obtuvieron una serie de conclusiones que sirvieron para esclarecer cuestiones planteadas en la tesis.

El estudio ha ofrecido respuestas a cuestiones relacionadas con la narratividad de las obras y las técnicas utilizadas en la producción de las piezas de videoarte, sobre las que apenas se encontró información en publicaciones científicas, pero sí que se ha llegado a obtener conclusiones interesantes tras la aplicación de los modelos de análisis. Por tanto, la investigación ha servido para reflexionar y proporcionar información sobre las cuestiones planteadas al principio de la investigación, tales como, si han surgido o no nuevas formas narrativas, si son reinterpretaciones y cuáles de estas formas se han desarrollado más durante los años del estudio. Asimismo, la investigación ha servido para indagar cómo Internet sirve de plataforma expositiva y qué herramientas proporciona a los artistas para dar a conocer su obra.

Es imprescindible destacar que se ha estudiado el posible cambio narrativo por la implementación de tecnologías audiovisuales y de la comunicación en el contexto social que ocupa el periodo de análisis. En los años del estudio, el videoarte se desarrolló dentro de la era digital de las comunicaciones y, a través de la Red, encontró nuevas plataformas de difusión. Si a estos factores se le añaden la cooperación de artistas desde lugares remotos y el abaratamiento de la tecnología, entre otros, se podría apuntar que se han producido una serie de factores que han facilitado que muchos artistas se acerquen al vídeo y al mismo tiempo, contemplar cómo las TIC han proporcionado visibilidad al videoarte pero sin dejar de lado al museo y sus funciones respecto al videoarte, además de analizar qué otras formas y plataformas han contribuido a su exhibición.

Como anexo a la investigación, un documental en vídeo completa la tesis a través de las intervenciones de los artistas y expertos que participaron en la investigación. Este testimonio audiovisual añade la experiencia, transmite los sentimientos y las emociones de los participantes e intenta acercarse a la realidad que rodea al videoarte en España entre 2005-2015, por lo que el documental añade a la investigación la expresividad, la autenticidad y el conocimiento de las personas que formaron parte del proyecto a través de su participación.

CONCLUSIONES

Tras la aplicación de los dos modelos para la presente investigación y el análisis de los resultados obtenidos cualitativa y cuantitativamente, se ha llegado a las siguientes conclusiones:

-El videoarte monocal es clasificable, pero no de una forma cerrada sino a través de una taxonomía que le permita complementarse a través de diferentes categorías, como las que se proponen en esta investigación: videoarte monocal disruptivo, crítico o comprometido y registro de acciones. A este respecto, afirmar que las categorías son totalmente complementarias y no excluyentes unas de otras. En cuanto a las piezas de videoarte analizadas durante este estudio, cabe destacar que la mayoría no admite una sola clasificación. De ahí que se haya planteado una taxonomía más abierta que permite la inclusión de varias categorías dentro de una misma pieza, logrando así una categorización más completa de las obras analizadas. Destacar, que de todas las categorías que se han identificado dentro de las piezas sometidas a estudio han predominado las de videoarte disruptivo y crítico; fenómeno observable y que confirma que el videoarte producido dentro del periodo de estudio mantiene la esencia que lo definía en épocas anteriores; la búsqueda de formas alternativas de creación respecto a las producciones audiovisuales convencionales. Hay que subrayar, que estas características dentro de la época del estudio, no tienen por qué ser revolucionarias o diferentes en lo referente a aspectos formales o de producción, sino más bien a la intencionalidad que persigue la obra.

-No se puede afirmar con certeza que hayan surgido nuevas formas de videoarte o categorías entre los años 2005-2015, y aunque se puede apreciar un acercamiento del videoarte al cine, al documental (subjetivo), etcétera, es arriesgado constatar de una forma científica que estos acercamientos o replanteamientos (más que categorías) hayan surgido durante el periodo 2005/2015.

-Se observa una evolución del *apropiacionismo*, en parte, favorecido por el acceso a archivos audiovisuales alojados en plataformas de vídeo en Internet, con los cuales el artista es capaz de producir una pieza artística sin la necesidad de generar contenido propio a través de la creación de *clips* de vídeo ya sea a través de un ordenador o

grabar material con una cámara.

-El videoarte documental es otra tendencia que ha adquirido importancia durante el periodo en el que se centra el estudio, pero tampoco es una categoría que se haya desarrollado en esta etapa.

-Aunque se puedan apreciar determinados estilos y se observe la utilización de recursos estéticos, iconos y tópicos de la cultura española (folclore, religión, etcétera) dentro de la producción de algunos artistas, el uso de determinados recursos que pueden identificar a la cultura española, no se pueden considerar suficientes elementos como para convertirse en un sello de identidad de la producción de videoarte español. Además, en la mayoría de los casos, esos componentes culturales se utilizan de una forma crítica, no como un recurso diferenciador, ni con el objetivo de crear un estilo español en sí mismo.

-La democratización de los equipos se relaciona con la asequibilidad de los mismos, pero también, bajo este supuesto, se podría incluir la opción del acceso a equipos en centros colaborativos y asociaciones, así como la participación colectiva y la cooperación entre personas.

-El cambio tecnológico está relacionado de forma directa con la alta definición (HD), un estándar que ha servido para romper la diferencia de calidades que en épocas anteriores al estudio diferenciaban al vídeo del cine, desde el punto de vista técnico. Pero hay que subrayar que también se ha producido un acercamiento del videoarte al lenguaje cinematográfico, por lo que esta aproximación es doble: formal y técnica. Se mantiene la diferencia entre ambos formatos por su intencionalidad y en algunos casos, por su forma y lugar de exhibición. Durante el periodo de estudio hay filmes que se exhiben, clasifican y conservan en determinados museos pero, por el contrario, no hay piezas de videoarte archivadas, conservadas ni exhibidas en filmotecas ni tampoco en cines.

-En general, durante los años comprendidos en el estudio, se observa una aceptación de los medios digitales como un estándar en la producción de videoarte y la mejora

tecnológica, que ha afectado a todos los niveles en el ámbito audiovisual y de las TIC, y que ha tenido una repercusión directa a la hora de trabajar con el vídeo como soporte de creación artística. Las mejoras se traducen en alta calidad, portabilidad, manejo, resolución, libertad, nitidez y objetivos intercambiables, principalmente. Estas características pueden extrapolarse como rasgos comunes de la mayoría de las tecnologías de la imagen que han ido surgiendo en los años en los que se centra el estudio (*hardware* y *software*). Respecto a las cámaras DSRL (analizadas en la tesis) que destacan por su alta calidad, portabilidad, manejo, resolución, libertad, nitidez, versatilidad, entre otras características y que las convierten en dispositivos a tener en cuenta en la creación de videoarte, ya que han supuesto un cambio sustancial en la producción y, a pesar de la complejidad que supone trabajar con estos dispositivos y de los conocimientos técnicos que precisan, permiten alcanzar resultados profesionales con presupuestos modestos.

-Se ha producido un cambio estético como consecuencia del uso o del abuso de los recursos tecnológicos, por lo que la postproducción digital condiciona el resultado así como el procesamiento de las imágenes, pero puede ser un factor positivo o negativo, dependiendo del uso que se le proporcione a la tecnología. Este elemento, cabe relacionarlo con la facilidad de uso que ofrecen de los equipos de grabación y del *software* de edición y postproducción utilizados dentro del periodo de estudio.

-La convergencia tecnológica entre dispositivos es otro cambio a tener en cuenta y ha permitido que varios dispositivos converjan para trabajar conjuntamente y/o complementándose entre sí, ya que pueden compartir recursos e interactuar entre ellos (*smartphones*, *tablets*, ordenadores, etcétera).

-Internet ha transformado de forma radical la distribución de los vídeos por parte de los artistas y las distribuidoras, así como el intercambio entre instituciones y otros organismos.

-Algunos de los entrevistados reconocen su incapacidad tecnológica: bien porque trabajan con equipos de profesionales o porque no consideran que la tecnología sea totalmente necesaria para la creación audiovisual. Cabe entonces plantearse por qué

este tipo de artistas utilizan un soporte que destaca por su base tecnológica para la creación. También algunos de los entrevistados hablaron de nuevas tecnologías, cuando realmente no lo son, ya que se trata de tecnologías evolucionadas pero ninguna de las tecnologías nombradas (según muestran los resultados del estudio) han surgido entre 2005-2015, lo que demuestra un vacío de conocimiento técnico importante y a tener en cuenta.

-Respecto a la narrativa audiovisual se observa un acercamiento del videoarte al cine y al cortometraje cinematográfico y esta aproximación se podría traducir como un regreso al uso de la narrativa cinematográfica. Se han observado indicios de una posible convergencia entre el cine y el vídeo, tanto en la utilización del mismo soporte (vídeo digital) como en el uso de una narrativa y metanarrativa cinematográficas.

-A través del análisis de las piezas de videoarte seleccionadas se ha observado un predominio de un tipo de narrativa categórica, seguida de la abstracta, pero también se pueden encontrar otros tipos de narrativa audiovisual como la clásica o incluso varios tipos de narrativa dentro de la misma pieza. Por el contrario, no es posible afirmar que se hayan encontrado nuevas narrativas, pero sí se observa cierta tendencia de acercamiento al documental, al lenguaje cinematográfico y se siguen repitiendo referencias a la televisión y a la publicidad, alusiones y homenajes que son características clave de un tipo de videoarte producido durante épocas anteriores a la del estudio. Por el contrario, no son observables nuevas categorías dentro de las piezas analizadas, pero tratan fenómenos y se refieren a factores, hechos u acontecimientos contemporáneos a su producción: la incomunicación humana, la sobreabundancia informativa, la hiper conectividad *versus* la soledad humana, etcétera. También hay una revisión de conceptos antiguos (comportamiento del ser humano, moral, religión, etcétera) bajo los que se crean unos nuevos universos simbólicos o adaptaciones contemporáneas.

-En relación al tipo de producciones y de la tecnología empleada (teniendo en cuenta los resultados obtenidos tras el análisis de la selección de las piezas de videoarte seleccionadas para el estudio), se observa una convivencia entre proyectos de alto presupuesto con producciones modestas e incluso unipersonales; fenómeno que se ha

producido también en etapas anteriores a este estudio. Pero hay subrayar que, independientemente de los presupuestos de producción, la calidad de las piezas es bastante elevada, se aprecia un alto grado de experimentación y una apuesta por el uso de tecnologías (3D, postproducción digital, etalonaje, animaciones, creación de escenarios, etcétera) que van más allá de la mera grabación de material y de su posterior edición y que permiten generar piezas más espectaculares y/o creativas.

-El museo se posiciona como la forma más adecuada de exhibición de videoarte y destaca por sus funciones de exhibición, conservación, archivo, catálogo y clasificación y difusión, seguido de la galería. Los festivales e Internet son medios de exhibición también apropiados, seguidos de los centros de arte públicos, privados y alternativos. Es importante la función de las ferias de videoarte, pero están enfocadas principalmente al coleccionismo. La convergencia entre las diferentes formas de exhibición (museo, galería e Internet, principalmente) se erige como la propuesta más completa de exhibición de videoarte.

-La filмотeca se destacó como uno de los lugares que debería asumir funciones de exhibición del videoarte, pero en la actualidad se limita exclusivamente al cine. Las salas de cine durante el periodo de estudio no son una opción de exhibición y la televisión tampoco, ya que en España se reduce al programa *Metrópolis* de la 2 de RTVE, que en ocasiones, incluye piezas de videoarte en su programación.

RECOMENDACIONES Y APLICACIONES TEÓRICO-PRÁCTICAS

La presente investigación a través de la sistematización de los conocimientos, la relación de criterios que aglutina y los diferentes ámbitos de su estudio de aplicación puede ser de especial interés para:

-Los investigadores. La principal motivación de la investigación fue conocer lo que sucedió a nivel narrativo y tecnológico en España, respecto a la producción de videoarte entre los años 2005 y 2015. Se observa un vacío de información respecto al videoarte en general y no existen apenas estudios relacionados con la tecnología empleada durante este periodo, por lo que la investigación que comenzó con estas premisas condujo a la observación y el análisis de otros factores que le permitieran comprender los fundamentos que rodeaban a los procesos de creación de videoarte. De cara a los investigadores, este estudio puede interesarles porque recoge aspectos formales y técnicos que afectan a la producción de videoarte en una etapa en la que casi no hay documentación. Además, la investigación desarrolla y propone un mesomodelo de análisis aplicable a cualquier obra de videoarte y una taxonomía que puede servir de ayuda para investigadores que estudien este género audiovisual. A este respecto, la investigación arroja luz sobre determinadas cuestiones que no se habían planteado en la creación de videoarte en el territorio español en lo referido a cuestiones formales, narrativas y tecnológicas, y da pie a que se prosiga la labor de investigación sobre las cuestiones que han surgido a raíz de la misma.

-Los docentes y discentes. En el ámbito académico esta investigación proporciona una capacidad analítica añadida al conocimiento de las relaciones entre las ciencias de la comunicación, las bellas artes y la producción audiovisual, entre otras disciplinas; ya que el conocimiento del videoarte permite fomentar la creatividad y observar narrativas audiovisuales y procesos de creación diferentes a los que se puedan observar en producciones audiovisuales más convencionales y/o comerciales.

-Los profesionales de la producción audiovisual. El análisis y la observación de piezas de videoarte puede ser de utilidad a los profesionales de la comunicación audiovisual, porque proporciona otro punto de vista diferente respecto a las

producciones comerciales, ya el videoarte proporciona otro tipo de lecturas que podrían serles útiles y como fuente de inspiración. Como se ha estudiado en la investigación, muchos de los recursos estéticos y expresivos utilizados en la creación de videoarte, desde su nacimiento y evolución a lo largo de diferentes décadas, se incorporaron a otro tipo de creaciones audiovisuales posteriores e incluso se convirtieron en estándares dentro de este tipo de producciones.

-Los profesionales del sector del arte (artistas, profesionales de museos, festivales, comisarios de arte, entre otros). La investigación supone un análisis y una reflexión que puede ser de utilidad para estos profesionales porque analiza qué ha ocurrido durante la etapa de estudio y observa lo ocurrido en esta disciplina artística y lo relaciona con la tecnología y la narrativa audiovisual. También estudia cómo han influido los diferentes factores que recoge el estudio en la creación y observa las formas expositivas surgidas en este periodo, además de identificar debilidades, fortalezas y tendencias del videoarte producido en España entre 2005 y 2015.

HIPÓTESIS PLAUSIBLES Y OTRAS INVESTIGACIONES FUTURAS

El desarrollo de esta investigación ha permitido responder a ciertas cuestiones que se plantearon en las hipótesis formuladas con el fin de justificar la importancia e interés del estudio. Pero la profundización en el conocimiento sobre determinados aspectos y contenidos diversos que acoge la investigación, ha favorecido la aparición de nuevas cuestiones relacionadas con el estudio y que podrían ser de interés al investigador.

El videoarte ha influido a lo largo de los años en otras disciplinas audiovisuales desde el nacimiento y en su evolución, pero no queda clara esta influencia durante los años del estudio sino que, por el contrario, se ha producido un acercamiento a disciplinas audiovisuales que eran influidas por el videoarte en sí mismo. Cabría preguntarse qué ha ocurrido y qué cuestiones han propiciado este cambio y abrir otra línea de investigación sobre la forma en la que el videoarte ha influido en otras disciplinas artísticas y/o producciones audiovisuales.

La investigación se centra en el videoarte monocal, pero también ha permitido a través de la información obtenida de los entrevistados, establecer otras categorías o identificar, en la medida de lo posible, otros tipos de creaciones en vídeo que no se pudieron investigar ya que quedaban fuera de la clasificación de videoarte monocal y sólo se nombraron. Estas puertas quedan abiertas para una posible investigación posterior. Este tipo de creaciones en vídeo están más relacionadas con el sector del entretenimiento o del espectáculo que del arte propiamente dicho. Algunas de las disciplinas que se nombraron fueron, por ejemplo, el *mapping*, *videojockey* o los visuales para espectáculos; clasificaciones que también podrían ser interesantes a la hora de una posible investigación posterior y observar su relación con el videoarte y sus posibles influencias.

Parece ser que los intereses económicos han sido un factor determinante para impulsar el desarrollo y la evolución del videoarte en etapas anteriores a la investigación y que se han retirado todo tipo de ayudas económicas para su desarrollo. En la década de 1980 había un interés destacado por estas prácticas artísticas en vídeo y hay que recordar a Pérez Ornia (1991, p. 178) que reconocía que había un apoyo

considerable “de la mano de instituciones artísticas y gobiernos municipales que observaron el potencial del videoarte” pero que este tipo de apoyo desapareció y durante los años de la investigación parece ser inexistente, por lo que convendría investigar qué factores han producido este cambio de interés hacia esta disciplina artística.

Responder a tales interrogantes exige profundizar en el conocimiento de determinados aspectos de la historia del arte y la comunicación audiovisual, entre otras doctrinas, en general y de las características y funciones del videoarte en particular; por eso, tales interrogantes pueden quedar abiertos y ser objeto de nuevas investigaciones.

REFERENCIAS

Libros

- Abril, G. (2013). *Cultura visual, de la semiótica a la política*. Madrid: Plaza y Valdés.
- (2008). *Análisis crítico de textos visuales: mirar lo que nos mira*. Madrid: Síntesis.
- Adorno, T. (2004). *Teoría Estética*. Madrid: Akal.
- Aumont, J. (2011). *La estética hoy*. Madrid: Caátedra.
- Aznar, F. (1989). *Glosario de Términos Artísticos*. Madrid: Universidad de La Laguna.
- Badiou, A. (2005). *Imágenes y palabras. Escritos sobre cine y teatro*. Buenos Aires: Manantial.
- Baigorri, L. (2004). *Vídeo, primera etapa: el vídeo en el contexto social y artístico de los años 60/70*. Madrid: Asociación Cultural Brumaria.
- (1997). *El vídeo y las vanguardias históricas*. Barcelona: Universitat de Barcelona.
- Bal, M. (2013). *Thinking in Film. The Politics of Video Art Installation According to Eija-Liisa Ahtila*. London: Bloomsbury Publishing.
- Balló, J. (2000). *Imágenes del silencio. Los motivos visuales en el cine*. Barcelona: Anagrama.
- Bartolomé, A. R. (1991). *El vídeo. Enseñar vídeo, enseñar con el vídeo*. Madrid: Gustavo Gili.
- Barthes, R. (1970). *Elementos de Semiología*. Madrid: Alberto Corazón
- (2009). *El susurro del lenguaje. Más allá de la palabra y la escritura*. Barcelona: Paidós.

- Baudrillard, J. (1990). “Videosfera y Sujeto Fractal” en VV.AA. (1990), *Videoculturas para fin de siglo* (27-36), Madrid: Cátedra.
- Benjamin, W. (2010). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Madrid: Casimiro Libros.
- Berger, J. (2002). *Modos de ver*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Bermejo, J. (2005). *Narrativa audiovisual: Investigación y Aplicaciones*. Madrid: Pirámide.
- Berger, R. (1986). *Art and Technology. The Challenge of Video Art*. New York: Paragon House Publisher.
- Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós.
- (1995). *El arte cinematográfico*. Barcelona: Paidós.
- Brea, J. L. (2005). *La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. Madrid: Akal.
- (2002). *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (pos)artísticas y dispositivos neomediales*. Salamanca: Consorcio Salamanca.
- Browne, S. E. (2007). *Postproducción en Alta Definición*. Guipúzcoa: Escuela de Cine y Vídeo.
- Canet, F. (2014). *Narrativa audiovisual: estrategias y recursos*. Madrid: Síntesis.
- Cano, P. L. (1989). *Apuntes sobre la enseñanza y el vídeo*. Barcelona: Alta Fulla.
- Carrillo, J. (2004). *Arte en la red*. Madrid: Ensayos Arte Cátedra.
- Castelli, E. (2007). *Lo demoníaco en el arte*. Madrid: Siruela.
- Castells, M. (2000). *La sociedad Red*. Madrid: Alianza Editorial.

- Castillo, J.M. (2009). *Televisión, realización y lenguaje audiovisual*. Madrid: Instituto de RTVE.
- Chilvers, I. (1995). *Diccionario de Arte*. Madrid: Alianza Editorial.
- Cock, T. D. & Reichardt, CH. S. (2005). *Métodos cualitativos y cuantitativos en la investigación evaluativa*. Madrid: Morata.
- Comer, S. (2009). *Film and Video Art*. London: Tate Publishing.
- Creeber, G. & Martin, R. (2009). *Digital Cultures: Understanding New Media*. New York: McGraw Hill Open University Press.
- David A. (2009). *100 video artists*. Madrid: EXIT.
- Díaz, R. (2009). *Código fuente de la remezcla*. Sevilla: Zemos98.
- Elwes, C. (2005). *Video Art, a guided tour*. New York: I.B. Tauris& Co.
- Ferla, J. (2008). *Artes y medios audiovisual: un estado de situación II: las prácticas mediáticas pre digitales y post analógicas*. Buenos Aires.
- Fernández Díez, F. y Martínez Abadía, J. (1999). *Manual básico del lenguaje y la narrativa audiovisual*. Barcelona: Paidós.
- Fernández, F. (1999). *Manual Básico del Lenguaje y la Narrativa Audiovisual*. Barcelona: Paidós
- García, J. (1993). *Narrativa audiovisual*. Madrid: Cátedra.
- García Canclini, N.; Cruces, F. & Urteaga, M. (coord.) (2012). *Jóvenes, culturas urbanas y redes digitales*. Madrid: Ariel-Fundación telefónica.
- García García, F. & Rajas, M. (2011). *Narrativas audiovisuales: el relato*. Madrid: Icono14.
- Gorden, R. (1987). *Interviewing. Strategy, techniques and tactics*. Homewood, Illinois: Dorsey Press.

- Gras, M. (ed.) (2012). *Narrativas Digitales y Tecnologías de la Imagen*. Madrid: Casa Asia y Ministerio de Educación, Cultura y deporte.
- Guasch, A. (2007). El arte último del siglo XX: del postminimalismo a lo multicultural. Madrid: Alianza.
- Hall, D. & Fifer, S. J. (eds.) (1990). *Illuminating video: an essential guide to video art*. New York: Aperture.
- Herzogenrath, W. (1982). *Videokunst in Deutschland, 1963-1982: Videobänder, Videoinstallationen, Video-Objekte, Videoperformances, Fotografien*. Stuttgart: Gerd Hatje.
- Jameson, F. (1989). *Documentos de cultura, documentos de barbarie. La narrativa como acto socialmente simbólico*. Madrid: Visor.
- Jameson, Frederic & Žižek, S. (1999). *Estudios Culturales: Reflexiones sobre el multiculturalismo*. Buenos Aires: Paidós.
- Kuspit, D. (2007). *Arte Digital y Videoarte*. Madrid: Círculo de Bellas Artes.
- Lacan, J. (1994). *El seminario 4. La relación de objeto*. Buenos Aires: Paidós.
- Lucca, N. & Berríos, R. (2003). *Investigación cualitativa, fundamentos, diseños y estrategias*. Colombia: Ediciones S. M.
- Malhotra, N. K. (2004). *Investigación de mercados*. México: Pearson.
- Manasseh, C. (2009). *The Problematic of Video Art in the Museum, 1968-1990*. New York: Cambria Press.
- Marchán, S. (2010). *Del Arte Objetual al Arte de Concepto*. Madrid: AKAL.
- Martin, S. (2006). *Videoarte*. Alemania: Taschen.
- Martinez, J. (2000). *Introducción a la tecnología audiovisual: televisión, video, radio*. Barcelona: Paidós.

- Meigh-Andrews, C. (2006). *A History of Video Art: The development of form and fuction*. New York: Oxford International Publishers.
- Molinuevo, J.L. (2006). *La vida en tiempo real. La crisis de las utopías digitales*.
- Moreno , I. (2003). *Narrativa audiovisual publicitaria*. Barcelona: Paidós.
- Moreno, I. (2002). *Musas y nuevas tecnologías. El relato hipermedia*. Barcelona: Paidós
- Morra, J. (2006). *Visual culture: critical concepts in media and cultural studies. Volume 1, What is visual culture studies*. London and New York: Routledge.
- Olhagaray, N. (2002). *Del video-arte al net-art*. Santiago de Chile: LOM Ediciones.
- Miles, M.B. & Huberman, A. (1994). *Qualitative data analysis: an expanded sourcebook*. Newbury Park, CA: SAGE.
- Perrée, R. (1988). *Into video art: de Karakterstiken van een médium: the characteristics of a médium*. Rotterdam: Rumore.
- Mirzoeff, N. (2003). *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona: Paidos.
- Palacio, M. (1987). *La imagen sublime*. Madrid. Ministerio de Cultura.
- Pérez, J.R. (1991). *El arte del vídeo: introducción a la historia del vídeo experimental*. Madrid: RTVE.
- Punch, K. F. (2005). *Qualitative and quantitative methods in evaluation research*. London: SAGE.
- Reichardt, CH. S. & Cook, T. D. (1986). *Métodos cualitativos y cuantitativos en investigación evaluativa*. Madrid: Morata.
- Rodríguez, L. (2008). *Arte videográfico: inicios, polémicas y parámetros básicos de análisis*. Valencia. UPV.

- Rodríguez, L. (2011). Videografía y arte: indagaciones sobre la imagen en movimiento: análisis de prácticas videográficas que investigan sobre la imagen. Castelló de la Plana: Publicacions de la Universitat Jaume I, D.L.
- Rush, M. (2002): Nuevas Expresiones Artísticas del Siglo XX. Barcelona: Destino.
- Rush, M. (2003). Video Art. London: Thames & Hudson.
- Sanchez Navarro, J. (2006). Narrativa Audiovisual. Barcelona: UOC.
- Schutz, A. (1995). El Problema de la Realidad Social. Buenos Aires: Amorrortu
- Renov, M. & Suderburg, E. (1996). *Resolutions: contemporary video practices*. Minneapolis-London: University of Minnesota Press, cop.
- Sarabia, F. J. (2014). *Métodos de investigación social y de la empresa*. Madrid: Pirámide.
- Sedeño Valdellós, A. (Coord.) (2011). *Historia y estética del videoarte en España*. Zamora: Comunicación Social.
- Spielmann, Y. (2008). Video : The Reflexive Medium: MIT Press.
- Torreiro, C. & Cerdán, J. (eds.) (2005). *Documental y Vanguardia*. Madrid: Cátedra.
- VVAA. (2014). *Tecnología y narrativa audiovisual*. Madrid: Fragua.
- VVAA. (2013). *Narrativas audiovisuales digitales: convergencia de medios multiculturalidad y transmedia*. Madrid: Fragua.
- VVAA. (2010). *En torno al vídeo*. Vitoria: Ayuntamiento de Vitoria/Universidad del País Vasco.
- VVAA. (2010). *En torno a entorno al vídeo*. Vitoria: Ayuntamiento de Vitoria/Universidad del País Vasco.
- VVAA. (2009). *Film and Video Art*. London: Tate Publishing.

- VVAA. (2009). *Sounds and visions artists' films and videos from Europe. The last decade*. Milano: Silvana Editoriale Spa.
- VVAA. (2007). *Con/Textos Dos. Muntadas: una antología crítica*. Buenos Aires: Nueva librería.
- VVAA. (2006). *40 years old Video Art. De Digital Heritage: Video Art in Germany from 1963 to the present*. Ostfildern: German Federal Cultural Foundation.
- VVAA. (2005). *Documental y Vanguardia*. Madrid: Cátedra.
- VVAA. (1987). *La imagen sublime*. Madrid: Ministerio de Cultura.
- VVAA. (1986). *Resolution a critique of videoart*. Los Angeles: LACE-Los Angeles Contemporary Exhibitions.
- Walker, J. & Chaplin, S. (2002). *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona: Octaedro.
- Wands, B. (2007). *Art of the digital age*. New York: Thames & Hudson.
- Watkinson, J. (2008). *The art of digital video*. Burlington, USA: Elsevier Inc.
- Webb, E. J.; Campbell, D. T.; Schwartz, R. D. & Sechrest, L. (1966). *Unobtrusive Measures: Nonreactive Research in the Social Sciences*. Chicago: Rand McNally.
- Youngblood, G. (1970). *Expanded cinema*. USA: Clarke, Irwin & Company Limited.

Catálogos de exposiciones

- Alonso, R. (2012). *Narrativas digitales y tecnologías de la imagen*. Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, Subdirección General de Promoción de las Bellas Artes- Casa Asia.
- Aramburu, N. & Trigueros, C. (2011). *Caras B de la historia del vídeo arte en España*. Salamanca: AECID.
- Bonet, E. (2000). *Movimiento Aparente*. Valencia: Concell General del Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana.
- Cathcart, L. L. (1987). *Vasulka: Steina, machine vision: Woody, descriptions: an exhibition*. Buffalo; Albright-Knox Art Gallery.
- D'Agostino, P. (1990). *Transmissions [Vídeo]*. Pennsylvania: National Endowment for the Arts NEA/AFI Media Arts Program, New York State Council on the Arts, Pennsylvania for the Arts.Editorial- ElectronicArtsIntermix, cop.
- Dunn, M. & Gale, P. (et al.) (1974). *Videoscape: An Exhibition of Video Art*. Toronto: Art Gallery of Ontario.
- Frieling, R. & Herzogenrath, W. (eds.) (2006). *40yearsvideoart.de - Part 1. Digital Heritage: Video Art in Germany from 1963 to the Present*. Ostfildern: German Federal Cultural Foundation.
- Hanhardt, J. G. (1982). *Nam June Paik*. New York-London: Whitney Museum of American Art-W.W. Norton.
- Horsfield, K. (2006). *Feedback: The Video Data Bank Catalog of Video Art and Artist Interviews*. Chicago: Temple University Press.
- Huffman, K. R. (1984). *Video: a retrospective: Long Beach Museum of Art 1974-1984*. Long Beach: Long Beach Museum of Art.
- Malhotra, N. K. (2004). *Investigacion de mercados*. México: Pearson.

- Palacio, M. (1987). *La imagen sublime. Vídeo de creación en España (1970-1987)*. Madrid. Ministerio de Cultura- Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (MNCARS).
- Persons, T.; Kouwenhoven, B.; Castellote, A. & Malmborg, E. (2008). *Nuevas Historias- A new view of spanish photography and video art*. Stockholm: Gerd Hatje.
- Phillps, L. (1999). *The American century: art and culture, 1950-2000*. New York-London: Whitney Museum of American Art -W.W. Norton.
- Popper, F. (1993). *Art of the electronic age*. New York: Harry N. Abrams.
- Renov, M. & Suderburg, E. (1996). *Resolutions: contemporary video practices*. London: University of Minnesota Press, cop.
- Sichel, B. (2006). *Primera generación: arte e imagen en movimiento, (1963-1986)*: Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (MNCARS).
- (Ed.) (2003). *Monocanal*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (MNCARS).
- (2002). *Fluxus y Fluxfilms 1962-2002*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (MNCARS).
- Viola, B. (1984). History, 10 years and a Dreamtime, en K. Huffman (ed.), *Video. A retrospective 1974-1984*. California: Long Beach Museum of Art.
- VVAA. (1986). *Resolution a critique of video art*. Los Angeles: LACE.
- VVAA. (2009). *Film and videoart*. London: Tate publishing.
- VVAA. (2007). Dossier vídeo: Documentos para una historia del videoarte en el estado español. *Desacuerdos. Sobre arte, políticas y esfera pública en el Estado español*. 4.
- Watkinson, J. (2008). *The art of digital video*. Burlington, USA: Elsevier Inc.
- Bienal de la Imagen en Movimiento'90*. Comisario: José Ramón Pérez Ornia. Museo

Nacional Centro de Arte Reina Sofía (MNCARS), Madrid, 1990.

II Bienal de la imagen en movimiento '92. Visionarios españoles. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (MNCARS), 1992.

D-Generados. Experiencias subterráneas de la no ficción española. Comisarios: Josetxo Cerdán y Antonio Weinrichter. Instituto Cervantes & Las Palmas de Gran Canaria Internacional Film Festival, 2007.

Documenta 6: Kassel 1977, 24. Juni-2. Okt. Alemania: P. Dierichs, 1977.

En torno al arte español contemporáneo: Ofelias y Ulises = Concerning spanish contemporary art: Ophelia and Ulysses. Comisario, Rafael Doctor Roncero. Bremen, 2001.

Exposición videográfica: X Aniversario (1980-1990). Facultad de Bellas Artes, Bilbao: Departamento de Comunicación e Imagen del Banco Bilbao Vizcaya, 1990.

Festival Nacional Video: 17-22 diciembre 1986. Madrid: Consejería de Cultura y Deportes, Dirección General de Cultura, 1986.

Festival Nacional de Video: Madrid 11-16 de junio de 1984. Madrid: Círculo de Bellas Artes, 1984.

Gustos, Colecciones y Cintas de vídeo. Comisaria: Virginia Torrente. Centro de Arte Dos de Mayo. Consejería de Cultura y Turismo, Comunidad de Madrid, Madrid, 2008.

Imágenes del vídeo: Diez proyectos de jóvenes creadores. Madrid: Ministerio de Cultura, Instituto de la Juventud, 1988.

Moving pictures: contemporary photography and video from the Guggenheim Museum collections = Imágenes en movimiento: fotografía y vídeo contemporáneos de la colección de los museos Guggenheim. Comisarios: Lisa Dennison, Nancy Spector, Joan Young. Bilbao: Museo Guggenheim Bilbao, 2004.

Señales de vídeo: aspectos de la video creación española de los últimos años. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (MNCARS), 1995.

Tiempos de vídeo, 1965-2005: colección Nouveaux Médias del Centre Pompidou/ Caixaforum Barcelona. Comisaria, Christine van Assche. Fundación La Caixa, 2005-2006.

VideoStorias. Comisarias: Blanca de la Torre, Inma Prieto. Vitoria-Gasteiz: ARTIUM, Centro-Museo Vasco de Arte Contemporáneo. 2011

Surviveovisiones. Comisaria: Margarita Aizpuru. Programa INICIARTE, Consejería de Cultura, Junta de Andalucía, Sevilla, 2008.

XCÈNTRIC. 45 Películes contra direcció. Comisaria: Carolina López. Centre de Cultura Contemporània de Barcelona (CCCB) / Diputació de Barcelona, Barcelona, 2006.

25 hrs/ Muestra Internacional de Videoarte, Barcelona 9-10 mayo 2003. Barcelona: Videoart Foundation, 2003.

Artículos

- Ameller, Carles (1999): “Por una comunicación contextual. La experiencia de Video-Nou / Servei de Video Comunitari” en *Banda aparte*, no 16, octubre. Recuperado en: <http://publicaciones.zemos98.org/por-una-comunicacion-contextual-la> (14 de marzo de 2012)
- Andréu, J. (2001). Las técnicas de análisis de contenido: Una revisión actualizada. *Fundación Centro Estudios Andaluces, Universidad de Granada*, 10 (2)2,1-34. Recuperado en: <http://public.centrodeestudiosandaluces.es/pdfs/S200103.pdf>
- Bartolomé Pina, A.R. (2003). Video Digital. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 21, 39-47. Recuperado de: <https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=21&articulo=21-2003-06>
- Bermejo Martínez, El. (2001). Importantes pinturas de los países bajos en colecciones privadas españolas. *Archivo Español de Arte*, 74 (295), 217-238. Recuperado de: <http://xn--archivospaoldearte-53b.revistas.csic.es/index.php/aea/article/view/376/374>
- Biasutto, M. A. (1994). Realizar un documental. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 3, 142-145. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=635470>
- Cabero Almenara, J. & Aguaded Gómez, J. I. (2003). Tecnologías en la era de la globalización. *Comunicar*. 21, 12-14. Recuperado en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15802102>
- Cáceres, A. (2014). Una lectura de El Gran Vidrio de Marcel Duchamp y La Nueva Novela de Juan Luis Martínez como articulación meta-poética y auto-reflexiva. *Aisthesis*, 55, 97-115.
- Caridad Botella L. (2012). The mobile aesthetics of cell phone made films: from the pixel to the everyday. *Revista KEPES*. 8, 73-87 Recuperado en: http://vip.ucaldas.edu.co/kepes/downloads/Revista8_5.pdf

- Chicharro Merayo, M. M. (2003). La perspectiva cualitativa en la investigación social: la entrevista en profundidad. Enlaces: revista del CES Felipe II. Recuperado de: <http://www.cesfelipesecondo.com/revista/Articulos2003/Articulo7.pdf>
- Díez, C. (2010): Atrévase con el Videoarte. *EXIT Express: Periódico Mensual de información y debate sobre Arte*, 52, 64-77.
- Donata Napoli, M. (2016). The “Mobile Effect” on Screen Format: the Case of Vertical Videos. *CITAR Journal of Science and Technology of the Arts. Revista de Ciência e Tecnologia das Artes*. 8 (2). Recuperado en: <http://artes.ucp.pt/citarj/article/view/169/162>
- Fernández, R. (2001). La entrevista en la Investigación cualitativa. *Revista Pensamiento Actual*, 2(3), 14-21.
- Gibson, A. (2010). Algunos apuntes. *EXIT Express: Periódico Mensual de información y debate sobre Arte*. 52, 18- 31.
- (2006): Relato visual. *Exit Express. Periódico Mensual de Información y debate sobre Arte*. 22, 47.
- Gómez Alonso, R. (2003): El museo. Espacio creativo. *Icono 14. Revista de Comunicación y Nuevas tecnologías*. 1(2): 106-124.
- Kelle, U. (2001). Sociological Explanations between Micro and Macro and the Integration of Qualitative and Quantitative Methods. *Forum: Qualitative Social Research*. 2 (1.) Recuperado de: <http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/966/2109>
- LeBlanc, P. (1995). Syncretism of Qualitative and Quantitative Research Paradigms: The Case for Methodological Triangulation. *Reunión Anual de Speech Communication Association*. San Antonio, TX, Noviembre 18-21, 1995. Recuperado de: <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED392074.pdf>
- López, A. (2009). Otra cosa: artes visuales y convergencia tecnológica. *Revista de Occidente*, 333, 35-49.

- López Estrada, R. E. & Deslauriers, J. P. (2011). La entrevista cualitativa como técnica para la investigación en Trabajo Social. *Margen*. 61, 1-19.
- Lorca, J. (2015). Duchamp, la ironía y el retardo de eros; consideraciones sobre cinismo contemporáneo. *Revista de Teoría del Arte*. 27, 43-58. Recuperado en: <http://revistas.uchile.cl/index.php/RTA/issue/view/3895>
- Menéndez, J. L. (2001). Marcel Duchamp: crítica de la significación. Lo posible y el estilo. *Matèria: revista d'art*. 1, 125-138. Recuperado en: <http://www.raco.cat/index.php/Materia/issue/view/6986/showToc>
- Merlinsky, G. (2006). La entrevista como forma de conocimiento y como texto negociado: notas para una pedagogía de la investigación. *Cinta de Moebio*. 27, 27-33. Recuperado en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=10102703>
- Montanero, M.; Suero López, M^a. I.; Pérez Rodríguez, A. L. & Montanero Fernández, M. (2002). Evaluación del cambio conceptual mediante una entrevista "en profundidad". *Didáctica de las ciencias experimentales y sociales*, 16, 135-149. Recuperado de: <https://ojs.uv.es/index.php/dces/article/view/2905/2477>
- Olaz, A. & Brändle, G. (2013). Diseño de una entrevista de evaluación del desempeño por competencias desde una perspectiva microsociológica. *aposta: Revista de Ciencias Sociales*. 58. Recuperado en: <http://www.apostadigital.com/revistav3/hemeroteca/aolaz2.pdf>
- del Portillo García, A. & Caballero Gálvez, A. (2014). Redefiniendo el videoarte: orígenes, límites y trayectorias de una hibridación en el panorama de la creación audiovisual española contemporánea. *Icono 14*, 12, 86-112. doi: 10.7195/ri14.v12i2.707
- Radigales, J. (2013). Media literacy and new entertainment venues: The case of opera in movie theatres. *Communication & Society* 26(3), 160-170.
- Revuelta Domínguez, F. I. & Sánchez Gómez, M. C. (2003). Programas de análisis cualitativo para la investigación en espacios virtuales de formación. *Teoría de la educación: educación y cultura en la sociedad de la información*, 4. Recuperado

en:http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_04/n4_art_revuelta_sanchez.htm

- Salinas Ibáñez, J. (1992-1993). Interacción, medios interactivos y vídeo interactivo. *Enseñanza & Teaching: Revista interuniversitaria de didáctica*. 10-11, 137-148. Recuperado en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/revista?codigo=496>
- Spielmann, Y. (2006). Video: From Technology to Medium. *Art Journal*, 65(3), 54–69. <http://doi.org/10.2307/20068481>
- Valdebenito, C. G. (2010). Marcel Duchamp: Apariencia desnuda. *Analecta: Revista de Humanidades*, 4.
- Vargas, I. (2012). La entrevista en la investigación cualitativa: Tendencias y retos. *Calidad en la Educación Superior*, 3(1), 119-139. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3945773>
- VVAA. (2012). *Comunicación: revista internacional de comunicación audiovisual, Publicidad y estudios culturales*, 10.
- VVAA. (1987). El vídeo: Arte, lenguaje y comunicación. *Telos. Revista de Pensamiento sobre Comunicación, Tecnología y Sociedad*. 9, 41-172.
- VVAA. (1982). *Estudios de psicología*, 11.

Páginas web de artistas, entrevistas, galerías, exposiciones y congresos

Entrevista al comisario Carles Guerra. Recuperado el 3 de septiembre de 2016, de:

http://www.flg.es/agenda-de-actividades/exposiciones-temporales/exposicion-video-regimen-coleccionistas-era-audiovisual#.WP0qatI1_IV

Entrevista a McCarthy. *art 21*. Recuperado el 3 de septiembre de 2016, de:

<https://art21.org/read/paul-mccarthy-laughing-his-way-into-character/>

Eugenio Ampudia. Recuperado el 3 de septiembre de 2016, de:

http://www.eugenioampudia.net/wp-content/uploads/2016/06/CV-ESP_15jun2016.pdf

Hong Xin, C. (15 de febrero de 2013). *Interview Bill Viola Transcendence and Transformation: Q+A with Bill Viola*. Recuperado el 3 de septiembre de 2016,

de: <http://www.artinamericamagazine.com/news-features/interviews/bill-viola-moca-north-miami/>

Jaime Pitarch. Recuperado el 3 de septiembre de 2016, de:

<http://www.manifesta7.it/artists/391>

Jornadas "Paradojas y actores del coleccionismo audiovisual". 21 y 22 de abril. Museo

Lázaro- LOOP Barcelona. Recuperado el 3 de septiembre de 2016, de:

http://www.flg.es/agenda-de-actividades/exposiciones-temporales/exposicion-video-regimen-coleccionistas-era-audiovisual#.WP0pW9I1_IU

Mabel Palacin, Recuperado el 3 de septiembre de 2016, de:

<http://angelsbarcelona.com/en/artists/mabel-palacin/bio/>

Moltó, D. (5 de octubre de 2011). Entrevista: Eugenio Ampudia: "Los artistas somos supervivientes y además tenemos que ser peligrosos". *elmundo.es*. Recuperado

el 3 de septiembre de 2016, de:

<http://www.elmundo.es/elmundo/2011/10/04/alicante/1317750798.html>

Montero, J. (27 de diciembre de 2011). La provocación de Joan Morey. *elmundo.es*.

Recuperado el 3 de septiembre de 2016, de:

<http://www.elmundo.es/laluna/2002/202/1040901712.html>

- Myers-Schechter, J. (11 de febrero de 2006). Entrevista a: Phyllis Baldino. Explores Scientific Phenomenon QUANTUM/CONCEPTUAL. Recuperado el 3 de septiembre de 2016, de: <http://www.fringeunderground.com/baldino.html>
- Obra de Mabel Palacin en Hamaca, Recuperado el 3 de septiembre de 2016, de: <http://www.hamacaonline.net/autor.php?id=118>
- Off Escena: Si yo fuera..., 2010-11. Recuperado el 3 de septiembre de 2016, de: <http://cabellocarceller.info/cast/index.php?/proyectos/off-escena-si-yo-fuera/>
- Sarriugarte, I. (2003). "Conexiones entre el videoclip y el videoarte" en *Luces en el laberinto audiovisual*, Congreso iberoamericano de Comunicación y Educación, Huelva. Recuperado el 3 de septiembre de 2016, de: <http://www.ateiamerica.com/doc/conexion.pdf>
- The Nine Lives of Video Art: Technological evolution, the repeated near-death of video art, and the life force of vernacular video... Tom Sherman, 2005 (ed. 2008). Lecture held during the conference 'Video Vortex - Responses to YouTube', Amsterdam, 18 January 2008. Recuperado el 3 de septiembre de 2016, de: <http://networkcultures.org/videovortex/past-events/video-vortex-v/conference-program/>
- Vídeo-Régimen. Coleccionistas en la era audiovisual. 13 de febrero - 11 de mayo de 2015. Comisario: Carles Guerra. Museo Lázaro Galdian, 2015. Recuperado el 3 de septiembre de 2016, de: <http://www.mecd.gob.es/cultura-mecd/areas-cultura/promociondelarte/exposiciones/exposiciones-temporales/video-regimen.html>
- VideoStorias. Comisarias: Blanca de la Torre e Imma Prieto. ARTIUM (Vitoria-Gasteiz), 2011. Recuperado el 3 de septiembre de 2016, de: <http://www.artium.org/es/explora/sala-de-prensa/noticias/item/55305-artium-presenta-videostorias,-una-peculiar-revision-del-videoarte-esp%C3%B1ol-desde-los-origenes-hasta-la-actualidad>
- Wagner, R. (21 de septiembre de 2010). Henrietta Bredin, Tristan und Isolde in widescreen. The Guardian. Recuperado de:

<http://www.theguardian.com/music/2010/sep/21/tristan-und-isolde-viola-philharmonia>

Tesis doctorales

Crego, J. (1994). *La institucionalidad del videoarte en España*. (Tesis doctoral inédita). Universidad del País Vasco.

Martín Sánchez, G. (2006). La música y la evolución de la narración audiovisual: Aplicación de la síncretis, temporalización y estructura narrativa de la música en la narración de los vídeos musicales. (Tesis doctoral inédita). Universidad complutense de Madrid.

Moreno Sánchez, I. (2012). *La convergencia interactiva de medios: hacia la narración hipermedia*. (Tesis doctoral inédita). Universidad complutense de Madrid.

Trigueros, C. (2014). *Vídeo Arte doméstico en España*. (Tesis doctoral inédita). Universidad complutense de Madrid.

ANEXOS

Obras analizadas

-*Breakfast* (2004) de Daniel Silvo:

<https://danielsilvo.com/2008/12/05/breakfast-2004/>

-*Delay glass* (2007) de Txuspo Poyo: (No disponible *online*)

-*La mala pintura* (2008) de Carles Congost:

<http://www.hamacaonline.net/obra.php?id=704>

-*The Istanbul map* (2010) de Jordi Colomer

<https://vimeo.com/19429723>

-*El gran arsénico* (2015) de Albert Merino

<https://vimeo.com/119188046>

-*La mano que trina* (2015) de María Cañas:

<http://www.hamacaonline.net/obra.php?id=1221>

